StreamServe™
Persuasion™

StreamServe Persuasion SP4 Design Center

Benutzerhandbuch

Rev PA3

StreamServe Persuasion SP4 Design Center Benutzerhandbuch
Rev PA3
© 2001-2009 STREAMSERVE, INC.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN
US-Patentnummer 7.127.520

Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von StreamServe, Inc. darf kein Teil dieses Dokuments in einer beliebigen Form oder mit beliebigen Hilfsmitteln zu einem beliebigen Zweck auf elektronischem oder mechanischem Wege vervielfältigt oder übertragen werden. Bei den in diesem Dokument enthaltenen Informationen sind Änderungen vorbehalten. StreamServe, Inc. übernimmt keine Haftung für Folgeschäden aus Fehlern oder Ungenauigkeiten, die in diesem Handbuch auftreten können. Alle eingetragenen Namen, Produktnamen und Marken von anderen Unternehmen werden in dieser Dokumentation lediglich zur Identifizierung verwendet und sind Eigentum des jeweiligen Unternehmens. Unternehmen, Namen und Daten, die in Beispielen in diesem Dokument verwendet werden, sind, sofern nicht anders angegeben, erfunden.

StreamServe, Inc. übernimmt keine Garantie, Verantwortung oder Haftung jeglicher Art bezüglich Produkten und Diensten von Drittanbietern einschließlich der Haftung für Schäden, die aufgrund der Inkompatibilität von Drittanbieterprodukten und -diensten mit den Produkten und Diensten von StreamServe, Inc. auftreten. Durch die Verwendung von StreamServe-Produkten und in diesem Dokument aufgeführten Drittanbieterprodukten erklären Sie sich damit einverstanden, StreamServe, Inc. bezüglich Drittanbieterprodukten und -diensten nicht für Schäden verantwortlich oder haftbar zu machen und auch nicht die Absicht zu haben, dies zu tun.

Die Marken, Logos und Dienstleistungsmarken in diesem Dokument sind Eigentum von StreamServe, Inc. oder von Drittanbietern. Es ist unzulässig, die Marken ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch StreamServe, Inc. oder den als Eigentümer der Marken auftretenden Drittanbieter zu verwenden.

Die Verwendung des StreamServe-Produkts mit Drittanbieterprodukten, die in diesem Dokument nicht erwähnt werden, erfolgt auf eigenes Risiko – auch in Bezug auf die StreamServe-Produkte.

StreamServe-Website
http://www.streamserve.com

Inhalt

Konzepte und Glossar 11
Konzepte 12
Message 13
Design Center-Projekte 13
Platforms 13
Message-Konfigurationen 13
Events 14
Processes 15
Runtime-Konfigurationen 16
Runtime-Jobs 17
Post-Processors 17
Eingabe-Connectors 18
Ausgabe-Connectors 18
Eingabewarteschlangen 19
Ausgabewarteschlangen 19
Ressourcen 20
Ressourcensets 20
Platform-Ebenen 21
Ausgabemodi 22
Ausgabemodus „Process“ 22
Ausgabemodus „Document“ 22
Document-Trigger 24
Ausgabemodus „Job“ 24
Input Analyzer 25
Export und Bereitstellung von Projekten 27
Glossar 28
Einführung in die Benutzeroberfläche von Design Center 31
Übersicht über die Fenster und Ansichten 32
Projekt-Browser 33
Hauptfenster 35
Eigenschaftenfenster 36
Fenster „Suchergebnisse“ 37
Platform-Ansicht 38
Message-Ansicht 40
Runtime-Konfigurationsansicht 42
Ressourcenset-Ansicht 45
Erstellen und Strukturieren von Projekten 47
Erstellen eines neuen Projekts 48
Hinzufügen von Komponenten zu einem Projekt 49
Benennen von Projektkomponenten 49
Hinzufügen von Ordnern zur Projektstruktur 51

Hinzufügen einer Platform zu einem Projekt 51
Hinzufügen einer Message-Konfiguration zu einem Projekt 53
Hinzufügen einer Runtime-Konfiguration zu einem Projekt 54
Hinzufügen eines Ressourcensets zu einem Projekt 55
Hinzufügen einer physischen Ebene 56
Verknüpfen von Komponenten mit einem Projekt 57
Speicherort der Design Center-Projektdateien 58
Strukturieren von Projekten anhand globaler Projekte, Unter- und Hauptprojekte 60
Überblick über die Projektmodule 61
Konfigurieren des Input Analyzer 64
Verwalten von Benachrichtigungen 66
Verwenden benutzerdefinierter Befehle und Schlüsselwörter 68
Planen von Aktionen 70
Auflisten der verwendeten Schriftarten 72
Packen und Entpacken von Projekten 73
Packen eines Projekts 73
Entpacken eines Projekts 74
Entpacken eines Projekts mit dem einfachen Modus 75
Entpacken eines Projekts mit dem erweiterten Modus 76
Projektvorlagen 77
Erstellen eines Projekts mithilfe einer Vorlage 77
Erstellen einer Vorlage 78
Exportieren eines Projekts auf die Festplatte 79
Vorgehensweisen bei der Platform-Konfiguration 81
Aktivieren der Platform-Ansicht 81
Verwalten von Eingabe-Connectors 82
Hinzufügen eines Eingabe-Connectors zur Platform 82
Verbinden einer Warteschlange mit einem Eingabe-Connector 83
Konfigurieren der Connector-Typeinstellungen 83
Löschen eines Eingabe-Connectors 84
Sortieren der Eingabe-Connectors in der Platform-Ansicht 84
Verwalten von Ausgabe-Connectors 85
Hinzufügen eines Ausgabe-Connectors zur Platform 85
Verbinden eines Gerätetreibers mit einem Ausgabe-Connector 86
Verbinden einer Warteschlange mit einem Ausgabe-Connector 87
Angeben des Ausgabemodus für einen Ausgabe-Connector 87
Konfigurieren der Connector-Typeinstellungen 88
Löschen eines Ausgabe-Connectors 88
Sortieren der Ausgabe-Connectors in der Platform-Ansicht 89
Konfigurieren von Eingabe- und Ausgabewarteschlangen 90
Übersicht über Warteschlangen 90
Hinzufügen, Umbenennen und Löschen von Warteschlangen 91
Festlegen der Standardeingabe- und Standardausgabewarteschlange 92
Festlegen der Speicheroptionen für erfolgreiche Jobs 93
Festlegen der Speicheroptionen für fehlgeschlagene Jobs 94

Festlegen des erneuten Sendens eines fehlgeschlagenen Jobs aus der Warteschlange ... 95
Festlegen der maximalen Anzahl von Threads für eine Warteschlange ... 95
Festlegen, wann Jobs verarbeitet werden ... 96
Verwalten von StreamServer-Programmstartargumenten ... 97
Einstellungen für die Protokolldatei ... 100
Übersicht über die Einstellungen für die Protokolldatei ... 100
Aktivieren/Deaktivieren der Protokollierung ... 102
Angeben der zu protokollierenden Meldungstypen ... 102
Erstellen einer neuen Protokolldatei beim Start von StreamServer ... 103
Protokolldateibeschränkung ... 104
Verbinden von Ressourcensets mit der Platform ... 105
Vorgehensweisen bei der Message-Konfiguration ... 107
Aktivieren einer Message-Ansicht ... 107
Verwalten von Events ... 108
Hinzufügen von Events zu einer Message-Konfiguration ... 108
Konfigurieren von Events ... 109
Konfigurieren von Triggern, Feldern und Blöcken ... 109
Festlegen von Agent-Einstellungen und Einstellungen zur Event-Reihenfolge ... 109
Festlegen der Runtime-Event-Einstellungen ... 109
Skripts (Abgerufen-Skripts) ... 110
Verketten von Events ... 110
Festlegen der Reihenfolge verketteter Events ... 112
Löschen eines Events ... 113
Verwalten von Processes ... 114
Hinzufügen von Processes zu einer Message-Konfiguration ... 114
Konfigurieren von Processes ... 115
Konfigurieren von Feldern und Blöcken ... 115
Festlegen der Runtime-Process-Einstellungen ... 115
Skripts (Vor/Nach-Process-Skripts) ... 116
Löschen eines Process ... 116
Verbinden von Ressourcensets mit einer Message-Konfiguration ... 117
Hinzufügen von Skripts zu einer Message-Konfiguration ... 118
Vorgehensweisen bei der Runtime-Konfiguration ... 119
Aktivieren einer Runtime-Konfigurationsansicht ... 119
Hinzufügen von und Verbinden mit Message-Konfigurationen ... 120
Hinzufügen einer Message-Konfiguration zu einer Runtime-Konfiguration ... 120
Verknüpfen von Eingabe-Connectors mit Events ... 121
Verknüpfen von Processes mit Ausgabe-Connectors ... 122
Aufheben von Verknüpfungen mit Connectors ... 123
Aktivieren und Deaktivieren von Message-Konfigurationen ... 123
Entfernen einer Message-Konfiguration aus einer Runtime-Konfiguration ... 124

Verwalten von Runtime-Jobs und Post-Processors 125
Hinzufügen, Umbenennen und Löschen von Runtime-Jobs 125
Hinzufügen, Umbenennen und Löschen von Post-Processors 125
Ein- und Ausblenden von Runtime-Jobs und Post-Processors 126
Skripts 126
Verwalten von Events 127
Event-Reihenfolge 127
Verwalten von Processes 128
Process-Reihenfolge 128
Definieren von Regeln für das Auslösen von Processes 128
Aktivieren und Deaktivieren von Processes 129
Verwalten von Ausgabe-Connectors 130
Konfigurieren der physischen Einstellungen von Ausgabe-Connectors 130
Konfigurieren der Gerätetreibereinstellungen 131
Blattlayout 131
Kuvertierung, OMR-Codes und Bezeichnungen 131
Kopieren und Einfügen allgemeiner Einstellungen für Ausgabe-Connectors 132
Aktivieren und Deaktivieren von Ausgabe-Connectors 132
Sortieren von Connectors in einer Runtime-Konfigurationsansicht 133
Definieren von Documents 134
Verbinden von Ressourcensets mit einer Runtime-Konfiguration 135

Vorgehensweisen bei der Ressourcenset-Verwaltung 137
Ressourcenset-Verwaltung 138
Verbinden eines Ressourcensets mit einer Projektkomponente 138
Hinzufügen von Ordnern zu einem Ressourcenset 138
Hinzufügen von Ressourcen zu einem Ressourcenset 139
Erstellen von Ressourcen mithilfe des Ressourcen-Editors 139
Erstellen von Ressourcen durch Importieren von Quelldateien 140
Verknüpfen vorhandener Ressourcen 140
Importieren von Schriftarten 141
Ressourcenverwaltung 142
Bearbeiten von Ressourcen mithilfe des Ressourcen-Editors 142
Bearbeiten importierter Ressourcen 143
Ändern des Ressourcentyps 143
Festlegen von Ressourcen-Editoren 144
Extrahieren einer Ressource in eine Datei 144
Anzeigen von Ressourcenabhängigkeiten 145

Dynamische Auswahl mit Aliasen 147
Übersicht über Aliase 147
Skriptaliase 149
Beispiel für einen Skriptalias 150
Nachschlagealiase 152
Beispiel für einen Nachschlagealias 153

Filter und Filterketten 155
Überblick über Filter und Filterketten 155
Erstellen von Filterketten 156
Hinzufügen von Filterketten zu Connectors 157
Hinzufügen einer Filterkette zu einem Connector 157
Anwenden von Filterketten nach Eingabetyp 158
Filterreferenz 159
Bypass Filter-Einstellungen 161
File Filter-Einstellungen 163
Einstellungen für den GenericArchive-Filter 164
Internal Filter-Einstellungen 165
Job Filter-Einstellungen 166
LiveCycle-Filter 166

Sortieren von Dokumenten 169
Sortieren von Dokumenten – Übersicht 169
Szenario: Keine Sortierung 170
Sortiercodes 172
Sortieren vor dem Process 173
Szenario: Sortieren vor dem Process mit einem Sortiercode 173
Szenario: Sortieren vor dem Process mit mehreren Sortiercodes 175
Sortieren nach dem Process 177
Szenario: Sortieren nach dem Process mit einem Sortiercode 177
Sortieren von Dokumenten 179

Versionsverwaltung in Design Center 181
Übersicht über die Versionsverwaltung 181
VCS-Statusindikatoren 182
Erstellen von VCS-Verbindungen 183
Herstellen einer Verbindung zum VCS 184
Hinzufügen neuer Dateien zum VCS 185
Hinzufügen eines ausgewählten Projektknotens zum VCS 185
Hinzufügen mehrerer Projektknoten zum VCS 185
Einchecken von Dateien 186
Einchecken eines ausgewählten Projektknotens in das VCS 186
Einchecken mehrerer Projektknoten in das VCS 186
Auschecken von Dateien 187
Auschecken eines ausgewählten Projektknotens 187
Auschecken mehrerer Projektknoten aus einem Ordner 187
Auschecken mehrerer Projektknoten aus einem Ordner und Unterordnern 188
Auschecken aller Projektknoten aus einem ausgewählten Ordner 188
Auschecken aller Dateien aus einem ausgewählten Ordner und Unterordnern 188
Erstellen einer Version 189

Menüs, Menübefehle und Dialogfelder in Design Center 191
Im Hauptfenster 192
Befehle im Menü „Datei“ 192
Befehle im Menü „Bearbeiten“ 195
Befehle im Menü „Ansicht“ 197
Befehle im Menü „Extras“ 198
Dialogfeld „Anpassen“ 199
Dialogfeld „Design Center-Einstellungen“ 200
Dialogfelder und Befehle im Projektmenü 203
Kontextmenübefehle im Projekt-Browser 203
Dialogfeld „Projekteinstellungen“ 206
Dialogfeld „Informationen zum Projektpaket“ 207
Dialogfeld „Projekt entpacken“ 208
Dialogfeld „Projekt aus Vorlage erstellen“ 210
Dialogfeld „Einstellungen für Projektexport“ 211
Registerkarte „InputAnalyzer“ 212
Registerkarte „Benachrichtigungen“ 214
Dialogfeld „Schriftartabhängigkeiten“ 215
Dialogfeld „Benutzerdefinierte Felder bearbeiten“ 216
Dialogfeld „Exportieren“ 217
Dialogfeld „Skripts“ 218
Befehle im Menü „Platform“ und Dialogfelder 220
Befehle im Menü „Platform“ 220
Kontextmenübefehle in der Platform-Ansicht 221
Dialogfeld „Platform konfigurieren“ 223
Dialogfeld „Platform konfigurieren“ – Modus für allgemeine Ebene 223
Dialogfeld „Platform konfigurieren“ – Modus für physische Ebene 224
Registerkarte „Erfassungsmodus“ 225
Registerkarte „Protokolldatei“ 226
Registerkarte „Service Broker“ 229
Registerkarte „Dateicache“ 231
Registerkarte „Statistik“ 232
Registerkarte „Target JRE“ 233
Dialogfeld „Warteschlangen verwalten“ 234
Registerkarte „Queuing“ 236
Registerkarte „Erweitert“ 237
Dialogfeld „Physische Ebenen verwalten“ 238
Dialogfeld „Platform-Export konfigurieren“ 239
Dialogfeld „Eingabe-Connector-Einstellungen“ 240
Dialogfeld „Eingabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für allgemeine Ebene 241
Registerkarte „Warteschlange“ 241
Registerkarte „Filterkette“ 242
Registerkarte „Allgemein“ 244
Dialogfeld „Eingabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für physische Ebene 245
Registerkarte „Connector-Einstellungen“ 246
Registerkarte „HTTP-Zugriff“ 247
Registerkarte „Allgemeine Einstellungen“ 248

Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen“ 249
Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für allgemeine Ebene 249
Registerkarte „Codepage-Einstellungen“ 250
Registerkarte „Gerätetreibereinstellungen“ 251
Registerkarte „Symbolzeichensatz“ 252
Registerkarte „Filterketteneinstellungen“ 253
Registerkarte „Warteschlangeneinstellungen“ 255
Registerkarte „Ausgabemodus“ 255
Registerkarte „Allgemeine Einstellungen“ 256
Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für physische Ebene 258
Registerkarte „Connector“ 259
Registerkarte „Allgemein“ 259
Befehle im Menü „Message“ und Dialogfelder 260
Befehle im Menü „Message“ 260
Kontextmenübefehle in der Message-Ansicht 260
Dialogfeld „Event-Einstellungen“ 262
Registerkarte „Agent-Einstellungen“ 262
Registerkarte „Event-Reihenfolge“ 264
Menübefehle für die Runtime-Konfiguration und Dialogfelder 265
Befehle im Menü „Runtime“ 265
Kontextmenübefehle in der Runtime-Konfigurationsansicht 266
Dialogfeld „Event-Sortierdefinition bearbeiten“ 268
Dialogfeld „Job-Absender festlegen“ 269
Dialogfeld „Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen“ 270
Dialogfeld „Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für allgemeine Ebene 271
Registerkarte „Allgemeine Einstellungen“ 274
Registerkarte „Post-Processor“ 274
Registerkarte „Document-Trigger“ 275
Registerkarte „Gerätetreibereinstellungen“ 275
Registerkarte „Gerätetreiber-Symbolzeichensatz“ 276
Registerkarte „Blattlayout“ 277
Registerkarte „Nebeneinander“ 278
Registerkarte „OMR“ 278
Registerkarte „Beschriftungen“ 279
Registerkarte „Gespeicherte Variablen“ 282
Registerkarte „Process-Sortierdefinition“ 283
Registerkarte „Archivieren“ 284
Registerkarte „Kuvertierung“ 285
Registerkarte „Dokumentsortierung“ 285
Dialogfeld „Runtime Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für physische Ebene 287
Registerkarte „Connector-Typ“ (Datei, Spool usw.) 287
Registerkarte „Empfänger“ 288
Dialogfeld „Runtime-Event-Einstellungen“ 289
Registerkarte „Allgemein“ 289
Registerkarte „Codepage“ 290

Dialogfeld „Runtime-Process-Einstellungen“ 291
Registerkarte „Regel“ 292
Registerkarte „Allgemein“ 292
Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen bearbeiten“ 294
Dialogfeld „Auswahlmethode für Connector“ 294
Dialogfeld „Zieleinstellungen für Process-Verknüpfung“ 296
Befehle im Menü „Ressourcenset“ und Dialogfelder 297
Befehle im Menü „Ressourcen“ 297
Kontextmenübefehle in der Ressourcenset-Ansicht 298
Dialogfeld „Schriftarten auswählen“ 299
Dialogfeld „Ressourcentypeinstellungen“ 300
Dialogfeld „Ressourcen-Editor festlegen“ 302
Dialogfeld „Abhängigkeiten anzeigen“ 304
Befehle im Menü „Versionsverwaltung“ und Dialogfelder 305
Befehle im Menü „Versionsverwaltung“ 305
Dialogfeld „Verbindungen verwalten“ 307
Dialogfeld „Verbindung hinzufügen“ 308
Dialogfeld „Verbindung bearbeiten“ 309
Dialogfeld „Der Versionsverwaltung hinzufügen“ 309
Dialogfeld „Einchecken“ 310
Dialogfeld „Auschecken“ 311
Dialogfeld „Mehrere Dateien oder Ordner auschecken“ 312
Dialogfeld „Gesperrte Komponenten in VCS freigeben“ 314

Konzepte und Glossar

In diesem Kapitel behandelte Themen

- *Konzepte* auf Seite 12
- *Glossar* auf Seite 28

Konzepte

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Message* auf Seite 13
- *Design Center-Projekte* auf Seite 13
- *Platforms* auf Seite 13
- *Message-Konfigurationen* auf Seite 13
- *Runtime-Konfigurationen* auf Seite 16
- *Eingabe-Connectors* auf Seite 18
- *Ausgabe-Connectors* auf Seite 18
- *Eingabewarteschlangen* auf Seite 19
- *Ausgabewarteschlangen* auf Seite 19
- *Ressourcen* auf Seite 20
- *Ressourcensets* auf Seite 20
- *Platform-Ebenen* auf Seite 21
- *Ausgabemodi* auf Seite 22
- *Ausgabemodus „Process“* auf Seite 22
- *Ausgabemodus „Document“* auf Seite 22
- *Ausgabemodus „Job“* auf Seite 24
- *Input Analyzer* auf Seite 25
- *Export und Bereitstellung von Projekten* auf Seite 27

Message

Eine Message ist eine Baumstruktur von Feldern und Blöcken, die mit Tags gekennzeichnet sind. Die Message wird von StreamServer intern bei der Umwandlung von Eingabedokumenten in Ausgabedokumente verwendet.

Die Message ist vom Eingabe- und Ausgabeformat unabhängig. Das heißt, StreamServer kann Eingaben in einem beliebigen Format empfangen, die Eingaben in eine Message umwandeln und dann die Message in ein Ausgabeformat umwandeln.

Design Center-Projekte

In einem Design Center-Projekt wird die Konfiguration festgelegt, die von einer StreamServer-Anwendung zum Erfassen, Umwandeln und Übermitteln von Daten verwendet wird. In Design Center wird das Projekt erstellt und konfiguriert. Dann wird das Projekt exportiert und für die entsprechende StreamServer-Anwendung bereitgestellt.

Ein StreamServe-Projekt enthält die folgenden Hauptkomponenten:

- Platform (siehe *Platforms* auf Seite 13)
- Message-Konfiguration (siehe *Message-Konfigurationen* auf Seite 13)
- Runtime-Konfiguration (siehe *Runtime-Konfigurationen* auf Seite 16)
- Ressourcenset (siehe *Ressourcensets* auf Seite 20)

Platforms

Eine Platform ist die StreamServer-Anwendung, für die das Projekt bereitgestellt wird. Sie enthält die Umgebungseinstellungen für die StreamServer-Anwendung. Dazu gehören verfügbare Connectors, Warteschlangen und Pfade, mit denen lokale Ressourcen ausfindig gemacht werden.

Die Platform ist in eine allgemeine Ebene (Einstellungen, die für alle physischen Umgebungen gelten) und eine physische Ebene pro Zielumgebung (Entwicklung, Test usw.) unterteilt. Weitere Informationen zu Ebenen finden Sie unter *Platform-Ebenen* auf Seite 21.

Message-Konfigurationen

Mit einer Message-Konfiguration wird Folgendes definiert:

- wie Dokumente im Eingabe-Job identifiziert werden
- welche Teile eines Eingabedokuments extrahiert werden sollen
- wie eine Message erstellt wird
- wie die Message zur Erstellung von Ausgabedokumenten verwendet wird

Der Teil der Message-Konfiguration, der die Eingabedokumente extrahiert und die Message erstellt, wird Event genannt, und der Teil, der Ausgabedokumente erstellt, wird Process genannt.

Ein Projekt enthält in der Regel mehrere Message-Konfigurationen, wobei jede Message-Konfiguration einem bestimmten Dokumenttyp entspricht. So gibt es beispielsweise eine Message-Konfiguration für Rechnungen, eine weitere für Aufträge usw.

Verweise

- *Message* auf Seite 13
- *Events* auf Seite 14
- *Processes* auf Seite 15

Events

Ein Event definiert, wie Dokumente im Eingabe-Job identifiziert werden, welche Teile eines Eingabedokuments extrahiert werden und wie die Message erstellt wird.

Triggermuster

Ein Event wird von Mustern in den Eingabedaten ausgelöst. Sobald ein übereinstimmendes Muster gefunden wird, beginnt das Event Daten aus der Eingabe zu extrahieren und die Message zu erstellen.

Message-Definition

Im Event sind die Anweisungen zur Erstellung der Message, d. h. einer Baumstruktur benannter Felder und Blöcke, festgelegt. Wenn die Daten aus der Eingabe extrahiert wurden, verwendet das Event diese Anweisungen, um Feldern auf Stammebene nicht wiederkehrende Eingabedaten und Feldern in Blöcken wiederkehrende Daten zuzuordnen.

Verschiedene Eingabeformate

Es gibt unterschiedliche Event-Typen für die verschiedenen Eingabetypen:

- Seitenbasiert
- Feldbasiert
- Datensatzbasiert
- XML-basiert
- Vorformatiert (z. B. PDF)

Event-Tools

Zum Konfigurieren von Events verwenden Sie verschiedene Arten von Event-Tools.

Event-Tool	Eingabeformat
PageIN	Seitenbasiert
StreamIN	Feld- oder datensatzbasiert
XMLIN	XML-strukturiert
PreformatIN	Vorformatiert (z. B. PDF)
MessageIN	XML-strukturiert

Processes

Ein Process definiert, welche Felder und Blöcke in der Message verwendet werden und wie die Felder und Blöcke in den Ausgabedokumenten strukturiert werden.

Verschiedene Ausgabeformate

Es gibt unterschiedliche Process-Typen für die verschiedenen Ausgabetypen:

- Seitenbasiert
- Datensatzbasiert
- XML-basiert

Seitenlayout und Textformatierung

Processes für seitenbasierte Ausgaben definieren zudem das Seitenlayout (Position des Textes, der Grafiken usw.) und die Textformatierung (Schriftart, Schriftgrad, Hyperlinks usw.).

Process-Tools

Zum Konfigurieren von Processes verwenden Sie verschiedene Arten von Process-Tools.

Process-Tool	Ausgabeformat
PageOUT	Seitenbasiert
StoryTeller	Seitenbasiert
StreamOUT	Datensatzbasiert
XMLOUT	XML-basiert
MailOUT	Text- oder HTML-basiert; zum Senden von E-Mails, Anhängen von Dateien möglich

Process-Tool	Ausgabeformat
MessageOUT	XML-basiert
RedirectOUT	Identisch mit dem Eingabeformat
SMSOUT	Textbasiert; zum Senden von SMS-Nachrichten

Runtime-Konfigurationen

Ein Projekt kann mehrere Runtime-Konfigurationen enthalten, z. B. eine Runtime-Konfiguration je Dokumenttyp (Message-Konfiguration). Die Runtime-Konfigurationen in einem Projekt verbinden Message-Konfigurationen mit der Platform, d. h., sie geben den Dokumenttyp an, der von der StreamServer-Anwendung verarbeitet werden soll.

Die Runtime-Konfigurationsansicht

Jede Runtime-Konfiguration wird von einer Runtime-Konfigurationsansicht in Design Center dargestellt. In dieser Ansicht sind alle in der Platform erstellten Connectors und alle der Runtime-Konfiguration hinzugefügten Message-Konfigurationen enthalten.

Erfassung von Eingabe-Jobs

Für jede Message-Konfiguration müssen Sie angeben, woher der Eingabe-Job bezogen werden soll. Dafür verwenden Sie die Runtime-Konfigurationsansicht und verbinden den Eingabe-Connector, der den Eingabe-Job abruft, mit dem Event, das aus dem Eingabe-Job Dokumente extrahiert.

Übermittlung von Ausgabedokumenten

Für jeden Process in einer Message-Konfiguration müssen Sie angeben, wohin die Ausgabe übermittelt werden soll. Dafür verwenden Sie die Runtime-Konfigurationsansicht und verbinden die Processes mit den entsprechenden Ausgabe-Connectors.

Runtime-Jobs und Post-Processors

Informationen hierzu finden Sie unter *Runtime-Jobs* auf Seite 17 und *Post-Processors* auf Seite 17.

Runtime-Jobs

Ein Runtime-Job ist eine Gruppe von Message-Konfigurationen in einer Runtime-Konfiguration.

Geltungsbereich des Jobs

Ein Runtime-Job beginnt, wenn das erste seiner Dokumente im Eingabe-Job gefunden wird, d. h., wenn das erste Event im Runtime-Job ausgelöst wird.

Ein Runtime-Job endet, wenn das letzte seiner aus dem Eingabe-Job abgerufenen Dokumente verarbeitet und von den Processes übermittelt wurde.

Document-Definitionen

Für jeden Runtime-Job und Ausgabe-Connector können Sie Documents definieren. Ein Document enthält Ausgabedaten von Processes im selben Runtime-Job. Weitere Informationen finden Sie unter *Ausgabemodus „Document“* auf Seite 22.

Connector-Einstellungen

Mit dem Runtime-Job können Sie Connector-Einstellungen konfigurieren, die für alle enthaltenen Processes gelten:

- Job-Beginn-Einstellungen: Anwendung vor Beginn des Runtime-Jobs
- Job-Ende-Einstellungen: Anwendung nach Ende des Runtime-Jobs
- Document-Beginn-Einstellungen: Anwendung vor jedem Document
- Document-Ende-Einstellungen: Anwendung nach jedem Document

Sortieren

Mit dem Runtime-Job können Sie aus dem Eingabe-Job extrahierte Dokumente sortieren, bevor die Ausgabe-Jobs erstellt werden. Zum Beispiel müssen Sie bei der Verwendung des Ausgabemodus „Document“ eventuell die Eingabedokumente sortieren, bevor die Ausgabedokumente erstellt werden. Weitere Informationen zu den verschiedenen Sortierungsarten finden Sie unter *Sortieren von Dokumenten* auf Seite 169.

Post-Processors

StreamServer kann seitenformatierte Dokumente in einem Post-Processor-Repository speichern. Diese Dokumente können zu einem späteren Zeitpunkt abgerufen und von einer beliebigen StreamServer-Anwendung mit Zugriff auf das Repository verarbeitet werden. Zum Abrufen von Dokumenten aus einem Post-Processor-Repository müssen Sie der Runtime-Konfiguration einen Post-Processor hinzufügen.

Process-Verknüpfungen

Ein Post-Processor beinhaltet immer eine Standard-Process-Verknüpfung, die als Verbindung zum Ausgabe-Connector verwendet wird. Um Process- oder seitenspezifische Ausgabe-Connector-Einstellungen konfigurieren zu können, müssen Sie dem Post-Processor-Job eine neue Process-Verknüpfung hinzufügen. Diese Process-Verknüpfung muss mit dem Process verknüpft sein, der das zugehörige Dokument im Post-Processor-Repository gespeichert hat.

Eingabe-Connectors

Eingabe-Connectors sind die Kanäle, über die Eingabe-Jobs empfangen werden. Die Eingabe-Connectors erstellen Sie in der Platform, und in der Runtime-Konfiguration geben Sie an, an welche Events die Eingabe-Jobs übermittelt werden.

Connector-Typ

Es gibt unterschiedliche Typen von Eingabe-Connectors. Welchen Typ Sie wählen, hängt davon ab, wie die Eingabe-Jobs von der Quellanwendung abgerufen werden. Wenn beispielsweise die Quellanwendung Ausgabedateien in einem Verzeichnis speichert, können Sie einen Directory-Eingabe-Connector verwenden, um die Dateien aus dem Verzeichnis abzurufen.

Warteschlange

Sie können Eingabewarteschlangen mit Eingabe-Connectors verbinden.
In der Eingabewarteschlange werden Eingabe-Jobs gespeichert, bevor Sie von StreamServer verarbeitet werden.

Ausgabe-Connectors

Ausgabe-Connectors sind die Kanäle, über die Ausgabe-Jobs übermittelt werden. Die Ausgabe-Connectors erstellen Sie in der Platform, und in der Runtime-Konfiguration geben Sie an, aus welchen Processes die Eingaben erfasst werden.

Connector-Typ

Es gibt unterschiedliche Typen von Ausgabe-Connectors. Welchen Typ Sie wählen, hängt davon ab, wie die Ausgabe-Jobs an der Zielanwendung übermittelt werden. Wenn beispielsweise die Zielanwendung ein Drucker ist, können Sie zur Weiterleitung der Ausgabe an den Drucker einen Spool-Ausgabe-Connector verwenden.

Treiber

Wenn der Ausgabe-Connector der Zielanwendung eine seitenformatierte Ausgabe liefert, müssen Sie dem Ausgabe-Connector den entsprechenden Gerätetreiber hinzufügen. So müssen Sie beispielsweise dem Ausgabe-Connector den entsprechenden PCL-Gerätetreiber hinzufügen, wenn die Zielanwendung ein PCL-Drucker ist.

Warteschlange

Sie können Ausgabewarteschlangen mit Ausgabe-Connectors verbinden. In der Ausgabewarteschlange werden Ausgabe-Jobs gespeichert, bevor sie an die Zielanwendung weitergeleitet werden.

Ausgabemodus

Für jeden Ausgabe-Connector müssen Sie den entsprechenden Ausgabemodus angeben. Weitere Informationen zum Ausgabemodus finden Sie unter *Ausgabemodi* auf Seite 22.

Connector-Einstellungen für die Runtime-Konfiguration

Der von Ihnen in der Platform konfigurierte Connector-Typ und die Gerätetreibereinstellungen sind die Standardeinstellungen, die in allen Runtime-Konfigurationen im Projekt gelten. In jeder Runtime-Konfiguration können Sie die Standardeinstellungen überschreiben.

In den Runtime-Konfigurationen können Sie außerdem Connector-Einstellungen konfigurieren, die vor oder nach dem Runtime-Job und vor oder nach jedem Document im Runtime-Job angewendet werden, zum Beispiel Blattlayouts, OMR-Codes und Kuvertierung.

Eingabewarteschlangen

In einer Eingabewarteschlange werden Eingabe-Jobs gespeichert, bevor sie von StreamServer verarbeitet werden. Wenn mehr Jobs an StreamServer gesendet werden, als verarbeitet werden können, kommen die Eingabe-Jobs in eine Warteschlange. Im Fall, dass StreamServer unerwartet heruntergefahren wird, erweist sich die Warteschlange auch als robust, da sie StreamServer ermöglicht, die Eingabe-Jobs nach dem Neustart erneut zu verarbeiten.

Dieselbe Eingabewarteschlange kann von mehreren StreamServer-Anwendungen gemeinsam verwendet werden. Dies ermöglicht die Skalierung über mehrere StreamServer-Anwendungen hinweg.

Ausgabewarteschlangen

In einer Ausgabewarteschlange werden Ausgabe-Jobs gespeichert, bevor sie an die Zielanwendungen (Drucker, Fax usw.) weitergeleitet werden. Wenn StreamServer mehr Ausgabe-Jobs erstellt, als weitergeleitet werden können, kommen die Ausgabe-Jobs in die Warteschlange. Im Fall, dass StreamServer unerwartet heruntergefahren wird, erweist sich die Warteschlange auch als robust, da sie StreamServer ermöglicht, die Ausgabe-Jobs nach dem Neustart erneut zu verarbeiten.

Dieselbe Ausgabewarteschlange kann von mehreren StreamServer-Anwendungen gemeinsam verwendet werden. Dies ermöglicht die Skalierung über mehrere StreamServer-Anwendungen hinweg.

Ressourcen

Alle externen Dateien, auf die Sie bei der Konfiguration eines Projekts verweisen, müssen für das Projekt als Ressourcen zur Verfügung stehen. Eine Ressource ist in diesem Kontext eine Datei mit einer eingebetteten Quelldatei. Um beispielsweise die Bilddatei `logo.gif` in einem Projekt verwenden zu können, muss diese Datei in einer Ressource eingebettet sein. Ressourcen werden auf der Festplatte gespeichert, z. B. im lokalen Projektverzeichnis oder in einem von mehreren Projekten gemeinsam genutzten Verzeichnis.

Beispiele für Ressourcen

- **Overlays:** Bei der seitenformatierten Ausgabe zu verwendende Layouts.
- **Bilder:** Bei der seitenformatierten Ausgabe zu verwendende Bilder.
- **Filterketten:** Auflistung von Filtern für die Verwendung durch einen Connector.

Ressourcensets

Ressourcen (Overlays, Bilder, Filterketten usw.) müssen für die Projektkomponenten (Platforms, Message-Konfigurationen und Runtime-Konfigurationen) über Ressourcensets zur Verfügung stehen. Ein Ressourcenset ist ein Satz von Verknüpfungen zu auf der Festplatte gespeicherten physischen Ressourcendateien.

Wenn Sie beispielsweise einem PageOUT-Process die Overlayressource `ovlHeader.lxf` hinzufügen möchten, muss eine Verknüpfung mit dieser Ressource in einem Ressourcenset enthalten sein, das mit dem PageOUT-Process (d. h. der Message-Konfiguration, in der dieser Process enthalten ist) verbunden ist. Diese Verknüpfung wird dann vom PageOUT-Process dazu verwendet, auf die eigentliche Ressource zuzugreifen.

Standardressourcenset

Beim Erstellen eines Projekts wird dem Projekt automatisch ein Standardressourcenset hinzugefügt. Dieses Ressourcenset ist automatisch mit allen Projektkomponenten verbunden, die Sie im Rahmen des Projekts erstellen. Somit stehen alle dem Standardressourcenset hinzugefügten Ressourcen sämtlichen Projektkomponenten zur Verfügung. Wenn Sie andere Ressourcensets verwenden möchten, müssen Sie diese manuell mit den Projektkomponenten verbinden.

Platform-Ebenen

Die Platform ist in eine allgemeine und eine physische Ebene pro Zielumgebung untergliedert. Die Zielumgebungen können beispielsweise folgende sein:

- Entwicklung
- Test
- Qualitätssicherung
- Produktion

In diesem Fall muss die Platform aus vier physischen Ebenen bestehen: eine für die Entwicklungsumgebung, eine für die Testumgebung usw.

Runtime-Konfigurationsebenen

Eine Runtime-Konfiguration basiert auf der Platform und erbt die allgemeinen und die physischen Ebenen von der Platform. Wenn die Platform beispielsweise in eine Entwicklungs-, Test-, Qualitätssicherungs- und Produktionsebene untergliedert ist, ist die Runtime-Konfiguration in dieselben Ebenen unterteilt.

Einstellungen der allgemeinen Ebene

Die allgemeine Ebene umfasst Einstellungen, die in allen Zielumgebungen gleich sein müssen. Diese Einstellungen müssen in allen Entwicklungs- und Testumgebungen getestet werden, bevor die Produktionsebene bereitgestellt wird. Zum Beispiel können Sie Ausgaben nicht mit einem PFD-Treiber entwickeln und testen und dann in der Produktionsumgebung einen AFP-Treiber verwenden. In diesem Fall müssen Sie in den Umgebungen, die keinen Zugriff auf den tatsächlichen Drucker haben, einen AFP-Reader verwenden.

Einstellungen der physischen Ebene

Die physischen Ebenen umfassen umgebungsspezifische Einstellungen. Beispielsweise werden die Pfade für Eingabe- und Ausgabe-Jobs in der Entwicklungs- und Produktionsumgebung wahrscheinlich nicht identisch sein.

Dasselbe Design Center-Projekt in allen Zielumgebungen

Durch die Unterteilung der Platform in Ebenen können Sie in allen Zielumgebungen dasselbe Design Center-Projekt verwenden. Beim Export des Projekts werden alle physischen Ebenen in derselben Exportdatei zusammengefasst. Wenn das Projekt in einer StreamServer-Anwendung bereitgestellt wird, geben Sie an, welche physische Ebene bereitgestellt und ausgeführt werden soll.

Wiederverwenden von Platform-Einstellungen

Die allgemeine Platform-Ebene enthält Einstellungen, die für alle Zielumgebungen gelten. Das bedeutet, dass Sie diese Einstellungen unabhängig von der Zahl der von Ihnen zu erstellenden physischen Ebenen nur einmal vornehmen müssen. Um eine neue physische Ebene zu erstellen, erstellen Sie eine Kopie einer vorhandenen physischen Ebene. In der neuen physischen Ebene müssen Sie dann nur die umgebungsspezifischen Einstellungen bearbeiten.

Ausgabemodi

Der Ausgabemodus gibt an, wie Dokumente vor der Übermittlung über den Ausgabe-Connector an die Zielanwendung gruppiert werden sollen. Es gibt drei unterschiedliche Ausgabemodi:

- **Process:** Siehe *Ausgabemodus „Process“* auf Seite 22.
- **Document:** Siehe *Ausgabemodus „Document“* auf Seite 22.
- **Job:** Siehe *Ausgabemodus „Job“* auf Seite 24.

Welcher Ausgabemodus zu verwenden ist, hängt von der Art der Ausgabe und der Zielanwendung ab. Der standardmäßige Ausgabemodus ist **Process**. Dieser Modus ist in vielen Szenarios verwendbar. In anderen Szenarios müssen Sie als Ausgabemodus möglicherweise Document oder Job verwenden.

Ausgabemodus „Process“

Im Ausgabemodus „Process“ übermittelt der Ausgabe-Connector die Ausgabe, sobald sie vom Process ankommt. Das bedeutet, jedes Ausgabedokument wird einzeln übermittelt.

Szenario für den Ausgabemodus „Process“

In diesem Szenario haben Sie einen Runtime-Job, der einen Process enthält, und dieser Process übermittelt Rechnungen über einen Spool-Ausgabe-Connector an einen Drucker. Wenn Sie den Ausgabemodus „Process“ wählen, übermittelt der Ausgabe-Connector jede Rechnung einzeln.

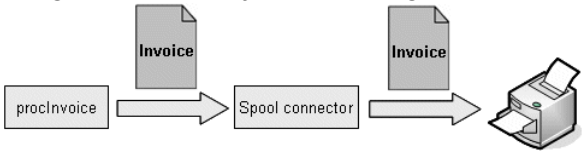


Abbildung 1 Ausgabemodus „Process“

Ausgabemodus „Document“

Was ist ein Document?

Ein Document ist ein Ausgabe-Job, der über einen Ausgabe-Connector an die Zielanwendung weitergeleitet wird. Es enthält Ausgaben von Processes im selben Runtime-Job, und der Geltungsbereich des Documents wird mithilfe eines *Document-Trigger* festgelegt. Mithilfe des Documents können Sie Dokumente nach Kundennummer, Lieferadresse usw. zusammenfassen, bevor die Ausgabe an die Zielanwendung übermittelt wird.

Was ist der Ausgabemodus „Document“?

Im Ausgabemodus „Document“ werden die Ausgaben als Documents übermittelt. Das bedeutet, dass der Ausgabe-Connector wartet, bis das Document vollständig ist, bevor er die Ausgabe weiterleitet. Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie Dokumente nach Kundennummer, Lieferadresse usw. zusammenfassen möchten.

Szenario für den Ausgabemodus „Document“

In diesem Szenario haben Sie einen Runtime-Job mit zwei Processes, die Rechnungen für Hardware und Rechnungen für Software erstellen:

- `procHardware`
- `procSoftware`

Beide Processes übermitteln ihre Ausgabe über denselben Fax-Ausgabe-Connector. Wenn Sie den Ausgabemodus „Document“ auswählen, werden die Hardware- und Softwarerechnungen nach Kunden zusammengefasst, bevor sie gefaxt werden. So erhalten die Kunden jeweils nur ein Fax.

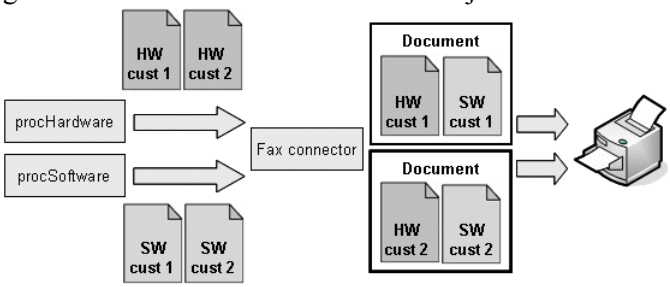


Abbildung 2 Ausgabemodus „Document“ – ein Fax pro Kunde

Dasselbe Szenario mit dem Ausgabemodus „Process“

Wenn Sie statt des Ausgabemodus „Document“ den Modus „Process“ wählen, wird jede Rechnung einzeln gefaxt. Die Kunden erhalten dann jeweils zwei Faxe.

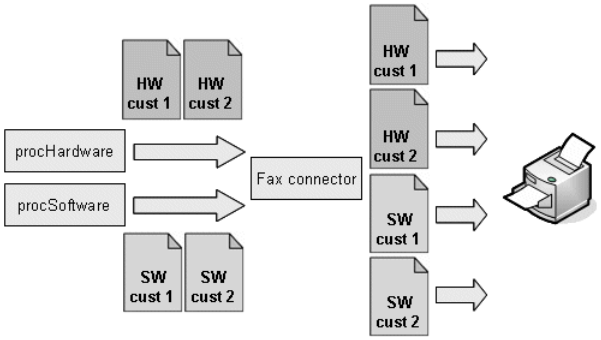


Abbildung 3 Ausgabemodus „Process“ – zwei Faxe pro Kunde

Document-Trigger

Ein Document-Trigger ist eine Variable, die den Geltungsbereich des Documents bestimmt. Wenn Sie z. B. dem Event-Feld `customerNumber` die Variable `$customerNumber` zuweisen, können Sie `$customerNumber` als Document-Trigger verwenden. In diesem Fall werden alle Dokumente im Eingabe-Job mit derselben Kundennummer im selben Document zusammengefasst.

Anfang und Ende von Documents

Der Document-Trigger bestimmt Anfang und Ende eines Documents. Dort, wo sich die Triggervariable ändert, hört das aktuelle Document auf und ein neues fängt an.

Sortieren der Eingabe

Da ein Document dort endet, wo sich der Document-Trigger ändert, muss die Eingabe in der richtigen Reihenfolge ankommen. Wenn z. B. die Kundennummer als Document-Trigger verwendet wird, müssen alle Dokumente mit derselben Kundennummer der Reihenfolge nach behandelt werden. Daher müssen Sie die Eingabe sortieren, bevor die Documents erstellt werden. Informationen hierzu finden Sie unter *Sortieren von Dokumenten* auf Seite 169.

Ausgabe aus mehreren Runtime-Jobs

Wenn der Ausgabe-Connector die Ausgabe aus mehreren Runtime-Jobs verarbeitet, müssen Sie für jeden einzelnen Runtime-Job einen eigenen Document-Trigger angeben. Auf diese Weise kann ein Connector mehrere Document-Trigger haben (einen pro Runtime-Job). Beachten Sie, dass Sie für alle Runtime-Jobs dieselbe Trigger-Variable (Kundennummer, Kundenname usw.) verwenden können.

Ausgabemodus „Job“

Im Ausgabemodus „Job“ wartet der Ausgabe-Connector, bis der gesamte Runtime-Job abgeschlossen ist. Erst dann wird die Ausgabe übermittelt. Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie eine Gruppe für die Ausgabe aller Processes in einem Runtime-Job erstellen möchten.

Szenario für den Ausgabemodus „Job“

In diesem Szenario haben Sie einen Runtime-Job mit einem Process, der Rechnungen über einen Datei-Ausgabe-Connector in einer AFP-Datei ausgibt. Die AFP-Datei wird für den Ausdruck in der Produktionsumgebung verwendet, und alle Rechnungen im Runtime-Job sollen in derselben AFP-Datei ausgegeben werden. Hierzu müssen Sie den Ausgabemodus „Job“ wählen.

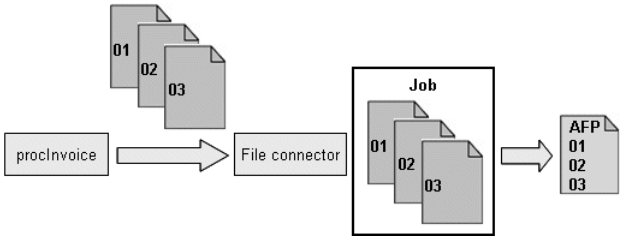


Abbildung 4 Ausgabemodus „Job“

Input Analyzer

Ein Eingabe-Connector kann für unterschiedliche Eingabetypen verwendet werden und Daten an mehrere Events übermitteln. Beispielsweise kann derselbe Eingabe-Connector XML-strukturierte, seitenformatierte und datensatzbasierte Eingaben empfangen und Daten an ein XMLIN-Event, ein PageIN-Event und ein StreamIN-Event übermitteln.

Die Komponente „Input Analyzer“ ist für die Übermittlung der Daten an den entsprechenden Event-Typ zuständig. Wenn beispielsweise ein Eingabe-Connector mit einem XMLIN-Event und einem PageIN-Event verbunden ist, sorgt Input Analyzer dafür, dass XML-strukturierte Eingaben an das XMLIN-Event und seitenformatierte Eingaben an das PageIN-Event übermittelt werden.

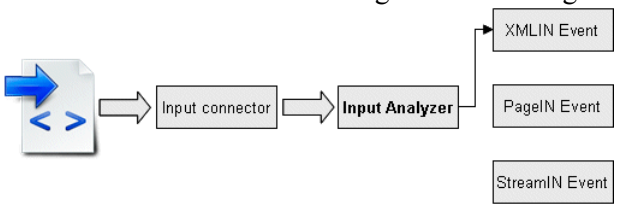


Abbildung 5 „Input Analyzer“ leitet XML-strukturierte Eingaben an ein XMLIN-Event weiter

Funktionsweise von „Input Analyzer“

Jeder Eingabe-Connector ist mit einer Liste von Eingabetypen verknüpft. Diese Liste enthält alle Eingabetypen, die vom Eingabe-Connector verarbeitet werden. Sie wird von Input Analyzer verwendet, um für die Eingabedaten ein passendes Event zu finden. In den folgenden Schritten wird beschrieben, wie Input Analyzer ein passendes Event ermittelt:

1. Ein Eingabe-Job wird von einem Eingabe-Connector empfangen.
2. Input Analyzer überprüft die Liste der Eingabetypen, die mit dem Eingabe-Connector verknüpft ist.

3 Input Analyzer beginnt mit dem ersten Eingabetyp in der Liste und sendet die Daten an das entsprechende Event.

4 Das Event versucht, die Eingabedaten zu identifizieren um festzustellen, ob es sich um den richtigen Eingabetyp handelt.

   – Wenn der Eingabetyp korrekt ist, wird Input Analyzer benachrichtigt, und das Event beginnt mit der Verarbeitung der Daten.

   – Wenn der Eingabetyp nicht korrekt ist, wird Input Analyzer benachrichtigt. Input Analyzer fährt dann mit dem nächsten Eingabetyp in der Liste fort.

5 Input Analyzer geht die gesamte Liste der Eingabetypen durch, bis ein passendes Event gefunden wird.

Definieren der Liste von Eingabetypen

Sie definieren die Liste der Eingabetypen, wenn Sie den Eingabe-Connector in der Runtime-Konfiguration mit Events verknüpfen. Jedes Mal, wenn Sie den Connector mit einem neuen Event verknüpfen, wird die Liste mit dem entsprechenden Eingabetyp aktualisiert.

Beispiel: Wenn ein Connector mit einem StreamIN-Event (Eingabetyp RecordIN) und einem XMLIN-Event verknüpft wird, werden der Liste die beiden Eingabetypen RecordIN und XMLIN hinzugefügt. Wenn Sie diesen Connector mit einem PageIN-Event verknüpfen, wird die Liste der Eingabetypen mit dem Eingabetyp PageIN aktualisiert.

Von Input Analyzer unterstützte Eingabetypen

Die folgenden Eingabetypen werden von Input Analyzer unterstützt:

- FieldIN (StreamIN)
- RecordIN (StreamIN)
- MessageIN
- XMLIN
- PageIN

Von Input Analyzer nicht unterstützte Eingabetypen

Die folgenden Eingabetypen werden nicht von Input Analyzer unterstützt:

- PreformatIN
- Agent (StreamIN)
- Movex (StreamIN)
- StrsXML (StreamIN)
- XML (StreamIN)

Diese Einschränkung bedeutet, dass Sie nach dem Verknüpfen eines Events mit einem dieser Eingabetypen keine weiteren Event-Typen mit demselben Eingabe-Connector verknüpfen können.

Export und Bereitstellung von Projekten

Ein Projekt besteht aus einer Reihe von Projektdateien. In diesen Dateien sind alle Informationen enthalten, die die StreamServer-Anwendung benötigt, um Daten zu erfassen, umzuwandeln und zu übermitteln. Diese Informationen stellen Sie der StreamServer-Anwendung zur Verfügung, indem Sie zunächst das Projekt exportieren und dann das exportierte Projekt für die StreamServer-Anwendung bereitstellen.

Projektexport

Beim Export eines Projekts erstellen Sie eine Exportdatei (`*.export`), in der alle von der StreamServer-Anwendung benötigten Konfigurationsdateien enthalten sind. Die Exportdatei beinhaltet die Konfigurationsdateien für alle im Projekt definierten Platform-Ebenen.

Bereitstellung

Wenn ein Projekt für eine StreamServer-Anwendung bereitgestellt wird, müssen Sie angeben, welche Platform-Ebene bereitgestellt werden soll. Alle Konfigurationsdateien werden dann aus der Exportdatei extrahiert und im Arbeitsverzeichnis der StreamServer-Anwendung gespeichert. Weitere Informationen zum Bereitstellen von Projekten finden Sie in der Dokumentation zu *Control Center*.

Glossar

Alias
Methode zur dynamischen Konfiguration von Einstellungen. Es werden grundsätzlich zwei Aliastypen unterschieden:

- Skriptaliase, bei denen durch Skripts festgelegt wird, welche Alternative ausgewählt werden soll.
- Nachschlagealiase, bei denen durch Nachschlagetabellen festgelegt wird, welche Alternative ausgewählt werden soll.

Allgemeine Platform-Ebene
Die allgemeine Platform-Ebene (auch logische Ebene genannt) umfasst Einstellungen, die in allen Zielumgebungen gleich sein müssen.

Ausgabe-Connector
Ausgabe-Connectors sind die Kanäle, über die Ausgabe-Jobs übermittelt werden.

Ausgabe-Job
Ein Ausgabe-Job entspricht einer von StreamServer erstellten Datei und wird über einen Ausgabe-Connector an eine Zielanwendung (Drucker, Fax usw.) übermittelt. Der Geltungsbereich des Ausgabe-Jobs wird vom Ausgabemodus und in einigen Szenarios durch die Verwendung von Skriptfunktionen (z. B. `SetDestPath`) festgelegt.

Ausgabemodus
Der Ausgabemodus gibt an, wie Dokumente vor der Übermittlung über den Ausgabe-Connector an die Zielanwendung gruppiert werden sollen.

Ausgabemodus „Document“
Im Ausgabemodus „Document“ werden die Ausgaben als Documents übermittelt. Das bedeutet, dass der Ausgabe-Connector wartet, bis das Document vollständig ist, bevor er die Ausgabe weiterleitet.

Ausgabemodus „Job“
Im Ausgabemodus „Job“ wartet der Ausgabe-Connector, bis der gesamte Runtime-Job abgeschlossen ist. Erst dann wird die Ausgabe übermittelt.

Ausgabemodus „Process“
Im Ausgabemodus „Process“ übermittelt der Ausgabe-Connector die Ausgabe, sobald sie vom Process ankommt. Das bedeutet, jedes Ausgabedokument wird einzeln übermittelt.

Ausgabewarteschlange
In einer Ausgabewarteschlange werden Ausgabe-Jobs gespeichert, bevor sie an die Zielanwendungen (Drucker, Fax usw.) weitergeleitet werden.

Document
Ein Document ist eine Gruppierung von Dokumenten nach Kundennummer, Lieferadresse usw. Der Geltungsbereich eines Documents wird mithilfe eines Document-Triggers festgelegt.

Document-Trigger
Variable zur Bestimmung des Geltungsbereichs eines Documents.

Eingabe-Connector
Eingabe-Connectors sind die Kanäle, über die Eingabe-Jobs empfangen werden.

Eingabe-Job Datenstrom mit einem bestimmten Anfang und Ende, der über einen Eingabe-Connector empfangen und von StreamServer verarbeitet wird.

Eingabewarte-schlange In einer Eingabewarteschlange werden Eingabe-Jobs gespeichert, bevor sie von StreamServer verarbeitet werden.

Event Ein Event definiert, wie Dokumente im Eingabe-Job identifiziert werden, welche Teile eines Eingabedokuments extrahiert werden und wie eine Message erstellt wird.

Event-Tool Jeder Event-Typ hat sein eigenes Event-Tool (PageIN, StreamIN, XMLIN etc.), in dem das Event konfiguriert wird.

Export Beim Export eines Projekts erstellen Sie eine Exportdatei (`*.export`), in der alle von der StreamServer-Anwendung benötigten Konfigurationsdateien enthalten sind. Die Exportdatei beinhaltet die Konfigurationsdateien für alle im Projekt definierten Platform-Ebenen.

Filterkette Auflistung von Filtern für die Verwendung durch einen Connector.

Input Analyzer Ermöglicht Eingabe-Connectors, Eingaben in verschiedenen Formaten zu empfangen und die Eingaben an das entsprechende Event weiterzuleiten.

MailOUT Process zur Erstellung von E-Mail-Ausgaben.

Message Baumstruktur von mit Tags gekennzeichneten Feldern und Blöcken, die von StreamServer bei der Umwandlung von Eingabedokumenten in Ausgabedokumente intern verwendet wird.

MessageIN Event für StreamServe-XML-Eingabedaten

Message-Konfiguration Mit einer Message-Konfiguration wird Folgendes definiert:

- wie Dokumente im Eingabe-Job identifiziert werden,
- welche Teile eines Eingabedokuments extrahiert werden sollen,
- wie eine Message erstellt wird,
- wie die Message zur Erstellung von Ausgabedokumenten verwendet wird.

MessageOUT Process für Ausgabedaten, die an ein MessageIN-Event gesendet werden. Mit dem MessageOUT-Process ist es möglich, die Verarbeitungskette über mehrere StreamServer hinweg auszudehnen.

PageIN Event für seitenbasierte Eingabedaten.

PageOUT Process für seitenbasierte Ausgabedaten.

Physische Platform-Ebene Eine physische Platform-Ebene umfasst umgebungsspezifische Einstellungen.

Platform	Eine Platform ist die StreamServer-Anwendung, für die das Projekt bereitgestellt wird. Sie enthält die Umgebungseinstellungen für die StreamServer-Anwendung.
Post-Processor	Zum Abrufen von Dokumenten aus einem Post-Processor-Repository.
PreformatIN	Event für vorformatierte (z. B. PDF) Eingabedaten.
Process	Ein Process definiert, welche Felder und Blöcke in einer Message verwendet werden und wie die Felder und Blöcke in den Ausgabedokumenten strukturiert werden.
Process-Tool	Jeder Process-Typ hat sein eigenes Process-Tool (PageOUT, StreamOUT, XMLOUT usw.), in dem der Process konfiguriert wird.
Projekt	Die von einer StreamServer-Anwendung verwendete Konfiguration zum Erfassen, Umwandeln und Übermitteln von Daten. In Design Center wird das Projekt erstellt und konfiguriert. Dann wird das Projekt exportiert und für die entsprechende StreamServer-Anwendung bereitgestellt.
RedirectOUT	Process zur Direktumleitung von Eingabedaten an einen Ausgabe-Connector und zum Überspringen der Verarbeitungsschritte in StreamServer.
Ressource	Alle externen Dateien, auf die Sie bei der Konfiguration eines Projekts verweisen, müssen für das Projekt als Ressourcen zur Verfügung stehen. Eine Ressource ist in diesem Kontext eine Datei mit einer eingebetteten Quelldatei.
Ressourcenset	Ein Ressourcenset ist ein Satz von Verknüpfungen zu auf der Festplatte gespeicherten physischen Ressourcendateien.
Runtime-Job	Ein Runtime-Job ist eine Gruppe von Message-Konfigurationen in einer Runtime-Konfiguration.
Runtime-Konfiguration	Die Runtime-Konfigurationen in einem Projekt verbinden die Message-Konfigurationen mit der Platform.
StoryTeller	Process für seitenbasierte Ausgabedaten.
StreamIN	Event für datensatz- und feldbasierte Eingabedaten.
StreamOUT	Process für datensatzbasierte Ausgabedaten.
StreamServer	Server, der die in Design Center erstellte Konfiguration zur Erfassung, Umwandlung und Übermittlung von Daten verwendet
StreamServer-Anwendung	StreamServer kann mehrere StreamServer-Anwendungen ausführen, wobei jede StreamServer-Anwendung für ein bestimmtes Design Center-Projekt zuständig ist.
XMLIN	Event für XML-basierte Eingabedaten.
XMLOUT	Process für XML-basierte Ausgabedaten.

Einführung in die Benutzer-oberfläche von Design Center

In diesem Kapitel werden die Arbeitsumgebung und die Benutzeroberflächen-elemente beschrieben, die für die Arbeit mit Design Center wichtig sind. Eine umfassende Referenz aller Menüs, Menübefehle und Dialogfelder in Design Center finden Sie unter *Menüs, Menübefehle und Dialogfelder in Design Center* auf Seite 191.

In diesem Kapitel behandelte Themen

- *Übersicht über die Fenster und Ansichten* auf Seite 32
- *Platform-Ansicht* auf Seite 38
- *Message-Ansicht* auf Seite 40
- *Runtime-Konfigurationsansicht* auf Seite 42
- *Ressourcenset-Ansicht* auf Seite 45

Übersicht über die Fenster und Ansichten

Die grafische Benutzeroberfläche von Design Center besteht aus vier Fenstern sowie einer Ansicht pro Projektkomponente (Platform, Message, Runtime-Konfiguration und Ressourcenset). Die Komponentenansichten werden im Hauptfenster angezeigt.

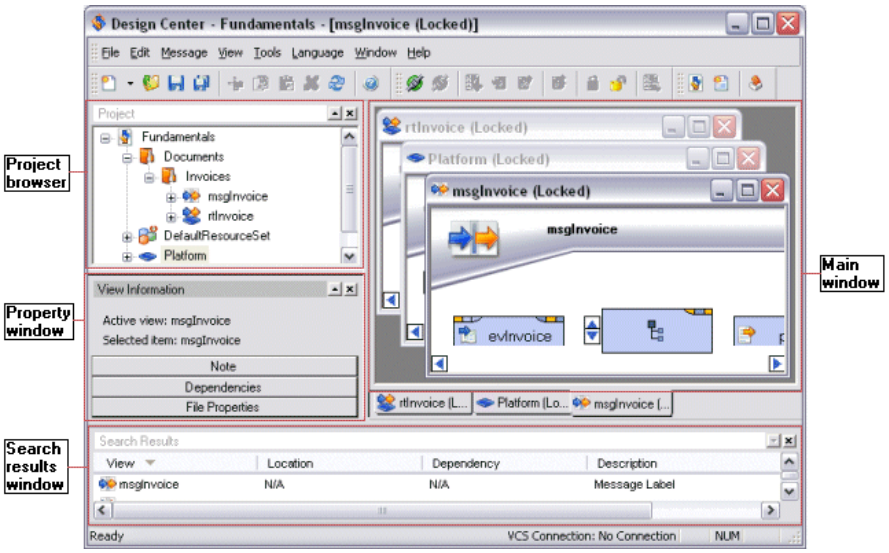


Abbildung 6 Die Design Center-Benutzeroberfläche

Fenster	Beschreibung
Projekt-Browser	Im *Projekt-Browser* erstellen und strukturieren Sie das Projekt.
Hauptfenster	Im *Hauptfenster* konfigurieren Sie die Projekt-komponenten.
Eigenschaften-fenster	Im *Eigenschaftenfenster* werden die Eigenschaften für die aktive Ansicht im Hauptfenster angezeigt.
Suchergebnisse	Im *Fenster „Suchergebnisse“* werden nach Aufruf des Befehls **Bearbeiten** > **Suchen** die Suchergebnisse angezeigt.

Einblenden/Ausblenden von Fenstern

Über das Menü **Ansicht** können Sie Fenster ein- und ausblenden. (Das Hauptfenster kann nicht ausgeblendet werden.)

Projekt-Browser

Im Projekt-Browser erstellen und strukturieren Sie das Projekt. Das Projekt wird als Baumstruktur angezeigt, wobei alle Projektkomponenten der Projektstruktur als Knoten hinzugefügt werden.

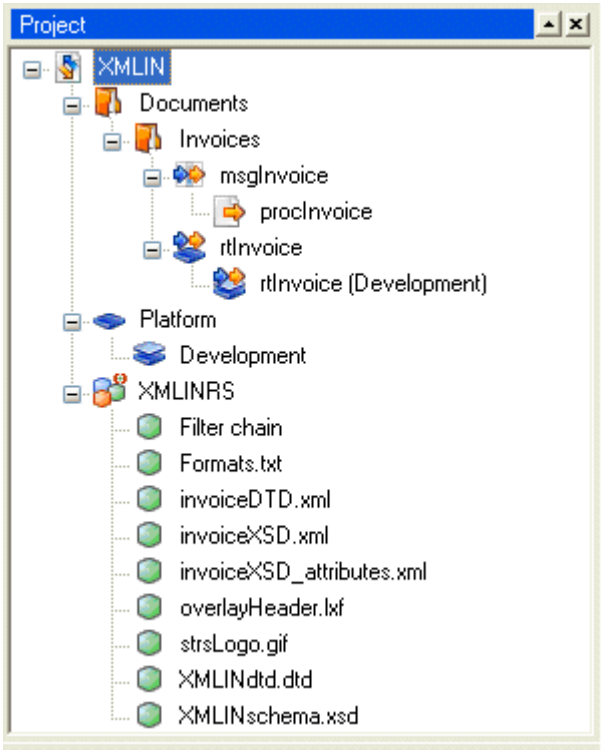


Abbildung 7 Projekt-Browser

Ordner

Sie können die Projektknoten mithilfe von Ordnern strukturieren.

Projektknoten

Sie fügen Projektknoten entweder auf Stammebene oder aber den entsprechenden Ordnern hinzu.

Verschieben von Knoten

Sie können Projektknoten zwischen den Ordnern per Drag & Drop verschieben.

Aktivieren von Projektkomponentenansichten

Sie können auf einen Projektknoten doppelklicken, um die zugehörige Ansicht im Hauptfenster zu aktivieren. Diese Vorgehensweise ist für folgende Projektknotentypen möglich:

- Knoten **Platform**: Aktiviert die allgemeine Ebene in der Platform-Ansicht.
- Knoten **Physische Platform-Ebene**: Aktiviert die zugehörige physische Ebene in der Platform-Ansicht.
- Knoten **Message**: Aktiviert die zugehörige Message-Konfiguration in der Message-Ansicht.
- Knoten **Runtime-Konfiguration**: Aktiviert die allgemeine Ebene in der Runtime-Konfigurationsansicht.
- Knoten **Physische Runtime-Konfigurationsebene**: Aktiviert die zugehörige physische Ebene in der Runtime-Konfigurationsansicht.
- Knoten **Ressourcenset**: Aktiviert das zugehörige Ressourcenset in der Ressourcenset-Ansicht.

Befehle im Menü „Projekt“

Es gibt mehrere projektspezifische Menübefehle. Informationen hierzu finden Sie unter *Kontextmenübefehle im Projekt-Browser* auf Seite 203.

Hauptfenster

Im Hauptfenster werden die Komponentenansichten angezeigt.

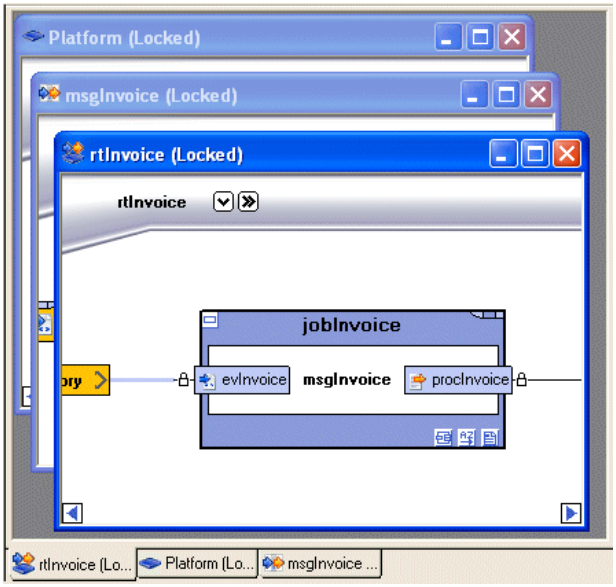


Abbildung 8 Hauptfenster

Sie können folgende Komponentenansichten im Hauptfenster öffnen:

- *Platform-Ansicht*
- *Message-Ansicht*
- *Runtime-Konfigurationsansicht*
- *Ressourcenset-Ansicht*

Aktivieren von Komponentenansichten

Zum Öffnen und Aktivieren einer Komponentenansicht doppelklicken Sie auf den entsprechenden Knoten im Projekt-Browser. Wenn im Hauptfenster mehrere Komponentenansichten geöffnet sind, können Sie mithilfe der Registerkarten eine Komponentenansicht aktivieren. Die Registerkarten werden unter dem Hauptfenster angezeigt und können über das Menü **Ansicht** aktiviert bzw. deaktiviert werden.

Eigenschaftenfenster

Wenn Sie eine Ansicht im Hauptfenster aktivieren, werden die mit der Ansicht verbundenen Eigenschaften im Eigenschaftenfenster angezeigt.

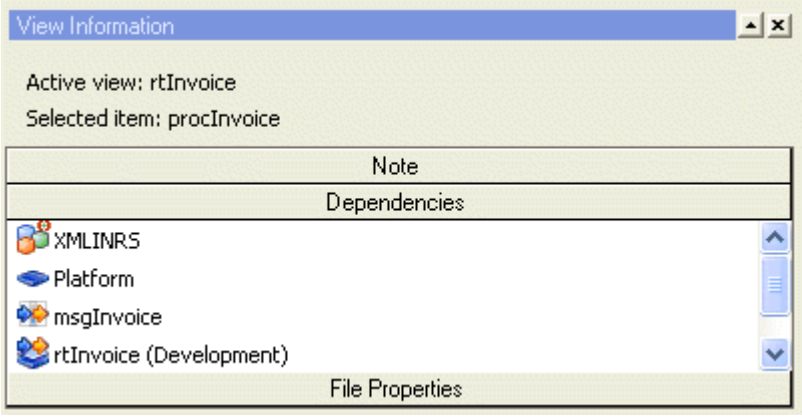


Abbildung 9 Eigenschaftenfenster

„Aktive Ansicht“ und „Ausgewähltes Element“

Die **Aktive Ansicht** ist die aktive Ansicht im Hauptfenster, das **Ausgewählte Element** ist das ausgewählte Element in der aktiven Ansicht. Im oben abgebildeten Beispiel für ein Eigenschaftenfenster ist die **Aktive Ansicht** eine Runtime-Konfiguration und das **Ausgewählte Element** ist ein in dieser Runtime-Konfigurationsansicht ausgewählter Process.

Wenn in der aktiven Ansicht kein Element ausgewählt ist, verweist das **Ausgewählte Element** auf die aktive Ansicht, d. h. den zugehörigen Knoten im Projekt-Browser.

Registerkarte „Notiz“

Auf der Registerkarte **Notiz** können Sie dem ausgewählten Element Notizen hinzufügen.

Registerkarte „Abhängigkeiten“

Zwischen den verschiedenen Knoten im Projekt-Browser bestehen Abhängigkeiten. So bezieht sich beispielsweise eine Runtime-Konfiguration auf Einstellungen in der Platform, den Ressourcensets, Messages und physischen Ebenen. Auf der Registerkarte **Abhängigkeiten** werden die Abhängigkeiten für die aktuelle Ansicht angezeigt, d. h. die zugehörigen Knoten im Projekt-Browser.

Registerkarte „Dateieigenschaften“

Jeder Knoten im Projekt-Browser wird als eine Design Center-Datei in einem Projektverzeichnis gespeichert. Wenn Sie einen Knoten aktivieren, werden die zugehörigen Dateieigenschaften auf der Registerkarte **Dateieigenschaften** angezeigt. Zu den Eigenschaften zählen der absolute Pfad zu der Datei und der Status der Versionsverwaltung, wenn das Projekt über Design Center mit einer Versionsverwaltung verbunden ist.

Fenster „Suchergebnisse“

Im Fenster **Suchergebnisse** werden die nach Auswahl des Befehls **Bearbeiten** > **Suchen** gefundenen Suchergebnisse angezeigt.

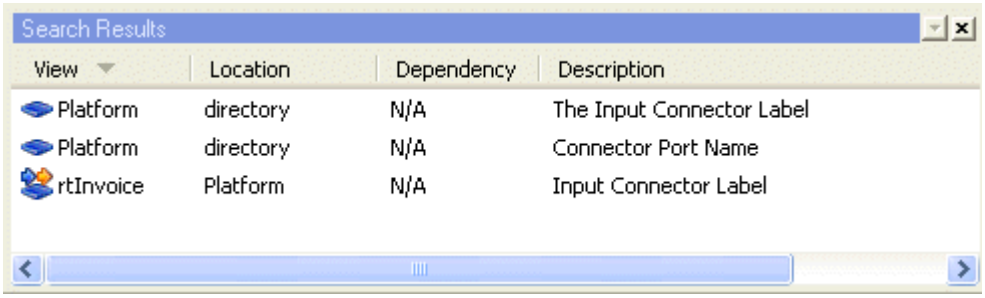


Abbildung 10 Fenster „Suchergebnisse“

Die Suchergebnisse werden in Listenform angezeigt. Wenn Sie auf eine Zeile doppelklicken, wird die zugehörige Ansicht aktiviert.

Platform-Ansicht

In der Platform-Ansicht konfigurieren Sie die Platform-Einstellungen.

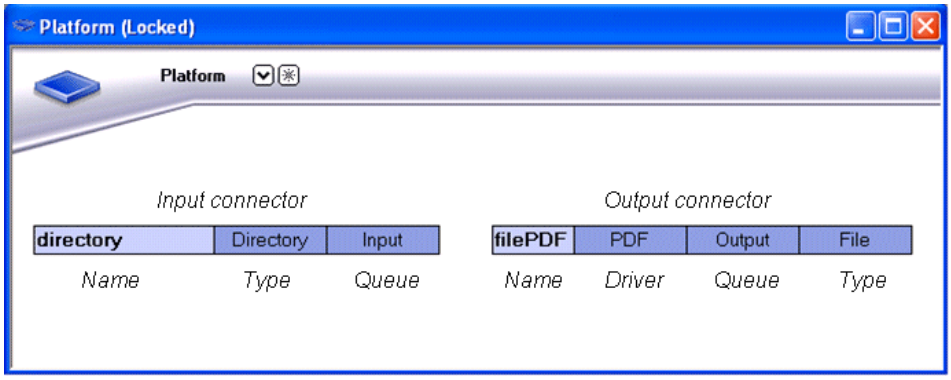


Abbildung 11 Platform-Ansicht

Connectors

Alle in einem Projekt verwendeten Connectors werden der Platform-Ansicht hinzugefügt. Die Connectors werden wie in *Abbildung 11* demonstriert angezeigt. Die Connectors besitzen Bezeichnungen, die Ihnen das Erkennen der dem Connector zugewiesenen Hauptfunktionen erleichtern. Die Connector-Bezeichnungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Bezeichnung	Beschreibung
Name	Der dem Connector zugewiesene Name.
Typ	Der Connector-Typ. Beispiel: Directory-Eingabe-Connector und File-Ausgabe-Connector.
Warteschlange	Der Name der vom Connector verwendeten Warteschlange.
Treiber	Der Typ des vom Ausgabe-Connector verwendeten Gerätetreibers.

Navigieren zwischen Ebenen

Die allgemeine Ebene und alle physischen Ebenen werden in derselben Platform-Ansicht aktiviert. Der Banner oben in der Ansicht zeigt an, welche Ebene aktiv ist. Mithilfe der Banner-Dropdownliste können Sie zwischen den verschiedenen Ebenen navigieren.

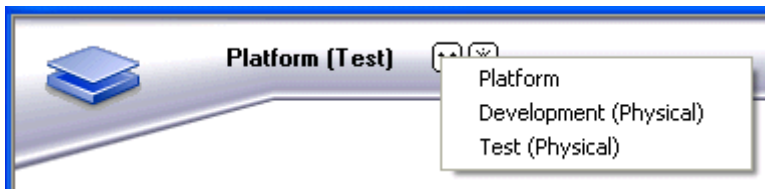


Abbildung 12 Dropdownliste für die Navigation zwischen Ebenen

Befehle im Menü „Platform“

Es gibt mehrere Platform-spezifische Menübefehle. Weitere Informationen finden Sie unter *Befehle im Menü „Platform“* auf Seite 220 und *Kontextmenübefehle in der Platform-Ansicht* auf Seite 221.

Message-Ansicht

In der Message-Ansicht konfigurieren Sie Messages.

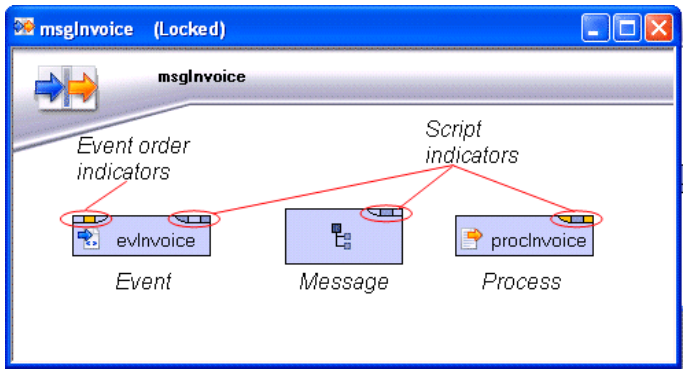


Abbildung 13 Message-Ansicht

Events und Processes

Jedes Event und jeder Process werden in dieser Ansicht als separates Objekt angezeigt. Sie können das Event-/Process-Tool öffnen, indem Sie auf das zugehörige Event bzw. den Process doppelklicken.

Message

Die eigentliche Message wird zwischen den Events und Processes angezeigt.

Befehle im Menü „Message“

Es gibt mehrere Message-spezifische Menübefehle. Weitere Informationen finden Sie unter *Befehle im Menü „Message“* auf Seite 260 und *Kontextmenübefehle in der Message-Ansicht* auf Seite 260.

Skriptindikatoren

Sie können in der Message-Ansicht verschiedene Skripttypen einfügen. Skriptindikatoren für Event-, Message- und Process-Objekte zeigen an, wo Skripts hinzugefügt werden.

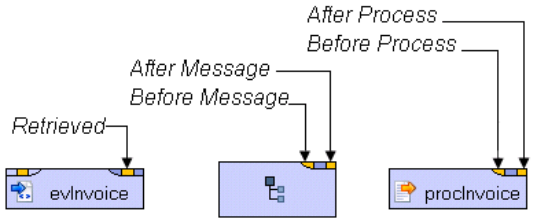


Abbildung 14 Skriptindikatoren

Indikatoren für die Event-Reihenfolge

Event-Objekten zugewiesene Indikatoren für die Event-Reihenfolge zeigen die Event-Reihenfolge (Zuerst, Wiederholen oder Zuletzt) für jedes Event in der Message an.

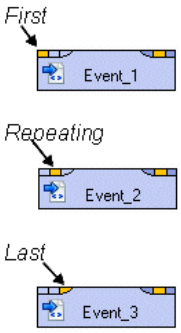


Abbildung 15 Indikatoren für die Event-Reihenfolge

Runtime-Konfigurationsansicht

In der Runtime-Konfigurationsansicht verbinden Sie Message-Konfigurationen mit der Platform und konfigurieren die für die Runtime-Konfiguration spezifischen Einstellungen.

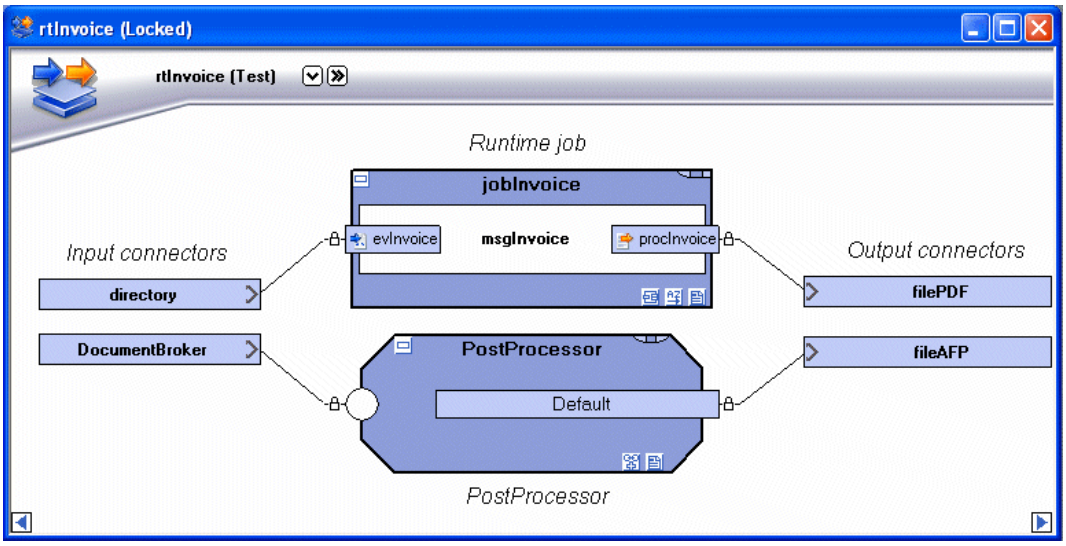


Abbildung 16 Runtime-Konfigurationsansicht

Eingabe-Connectors

Die Eingabe-Connectors werden in der Platform erstellt und in der Runtime-Konfigurationsansicht angezeigt. Die Verbindungen zwischen Eingabe-Connectors und Events werden durch Linien in der Runtime-Konfigurationsansicht veranschaulicht.

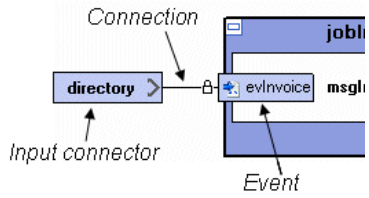


Abbildung 17 Verbindung zwischen Eingabe-Connector und Event

Ausgabe-Connectors

Die Ausgabe-Connectors werden in der Platform erstellt und in der Runtime-Konfigurationsansicht angezeigt. Die Verbindungen zwischen Processes und Ausgabe-Connectors werden durch Linien in der Runtime-Konfigurationsansicht veranschaulicht.

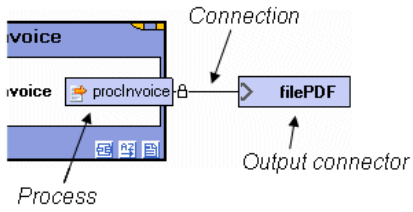


Abbildung 18 Verbindung zwischen Process und Ausgabe-Connector

Runtime-Jobs

Ein Runtime-Job wird standardmäßig erstellt, wenn Sie eine Runtime-Konfiguration erstellen. Sie können der Runtime-Konfiguration ggf. neue Jobs hinzufügen.

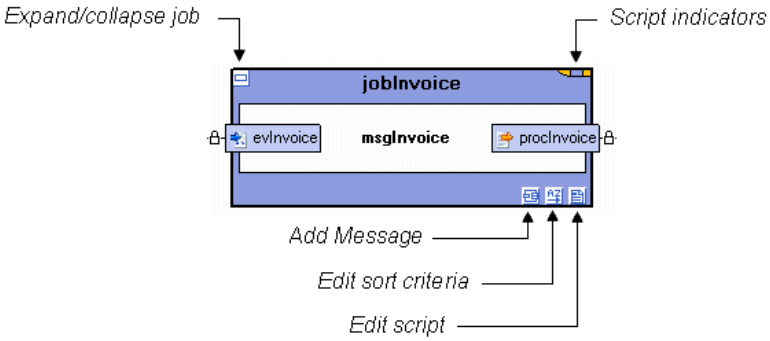


Abbildung 19 Runtime-Job

Message-Konfigurationen

Sie können eine Message-Konfiguration einem Runtime-Job hinzufügen und die zugehörigen Events und Processes mit den geeigneten Eingabe- und Ausgabe-Connectors verbinden.

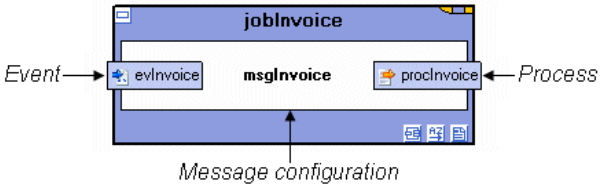


Abbildung 20 Message-Konfiguration in einem Runtime-Job

Post-Processors

Sie müssen einer Runtime-Konfiguration einen Post-Processor hinzufügen, um Dokumente aus einem Post-Processor-Repository abrufen zu können.

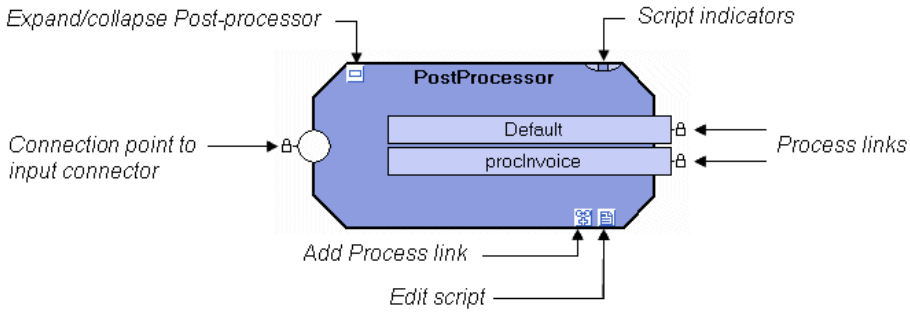


Abbildung 21 Post-Processor

Menübefehle für die Runtime-Konfiguration

Es gibt mehrere spezifische Menübefehle für die Runtime-Konfiguration. Weitere Informationen finden Sie unter *Befehle im Menü „Runtime“* auf Seite 265 und *Kontextmenübefehle in der Runtime-Konfigurationsansicht* auf Seite 266.

Skriptindikatoren

Sie können in der Runtime-Konfigurationsansicht verschiedene Skripttypen einfügen. Skriptindikatoren für Runtime-Jobs und Post-Processors zeigen an, wo Skripts hinzugefügt werden.

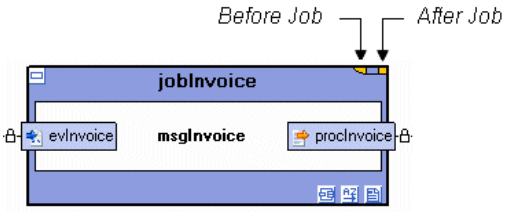


Abbildung 22 Skriptindikatoren für einen Runtime-Job

Navigieren zwischen Ebenen

Die allgemeine Ebene und alle physischen Ebenen werden in derselben Runtime-Konfigurationsansicht aktiviert. Der Banner oben in der Ansicht zeigt an, welche Ebene aktiv ist. Mithilfe der Banner-Dropdownliste können Sie zwischen den verschiedenen Ebenen navigieren.

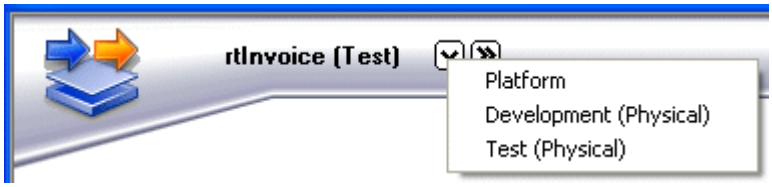


Abbildung 23 Dropdownliste für die Navigation zwischen Ebenen

Ressourcenset-Ansicht

In der Ressourcenset-Ansicht verwalten Sie die Ressourcen in einem Ressourcenset.

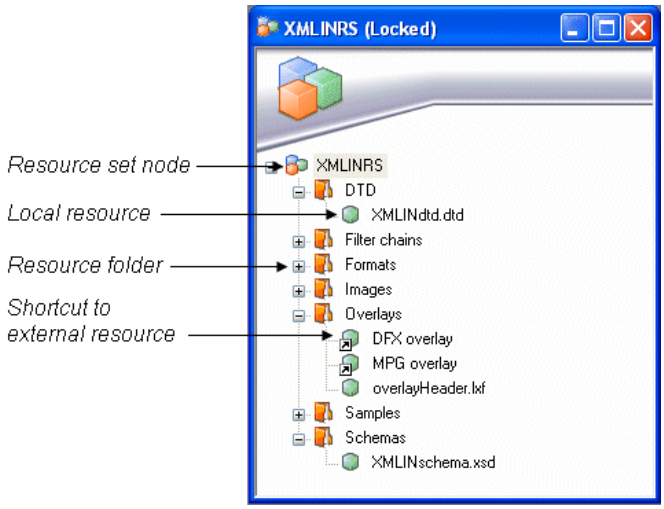


Abbildung 24 Ressourcenset-Ansicht

Ressourcensetknoten

Nach dem Erstellen enthält ein Ressourcenset nur einen Ressourcensetknoten. Dies ist der Stammknoten des Ressourcensets. Alle Ressourcen und Ordner fügen Sie unterhalb dieses Knotens ein.

Ordner

Mithilfe von Ordnern können Sie die Ressourcen im Ressourcenset organisieren. Ein Ordner kann eine beliebige Anzahl von Ressourcen und Unterordnern enthalten. Wenn Sie das Projekt speichern, werden die Ordner und Unterordner automatisch dem Ressourcenpfad hinzugefügt.

Lokale Ressourcen

Lokale Ressourcen sind Ressourcen, die innerhalb des Ressourcensets erstellt werden. Diese Ressourcen werden im Projektverzeichnis gespeichert.

Verknüpfungen zu Ressourcen

Sie können Ressourcen aus anderen Projektverzeichnissen einem Ressourcenset hinzufügen. Die Symbole für diese Ressourcen enthalten Verknüpfungssymbole, die darauf hinweisen, dass es sich nicht um lokale Ressourcen handelt.

Wenn Sie eine lokale Ressource erstellen und sie dann in einen anderen Ordner im Ressourcenset verschieben, wird die auf der Festplatte gespeicherte zugehörige Ressourcendatei nicht verschoben. Das Symbol für eine verschobene Ressource enthält ebenfalls ein Verknüpfungssymbol.

Befehle im Menü „Ressourcenset“

Es gibt mehrere spezifische Menübefehle für das Ressourcenset. Weitere Informationen finden Sie unter *Befehle im Menü „Ressourcen“* auf Seite 297 und *Kontextmenübefehle in der Ressourcenset-Ansicht* auf Seite 298.

Erstellen und Strukturieren von Projekten

In diesem Kapitel behandelte Themen

- *Erstellen eines neuen Projekts* auf Seite 48
- *Hinzufügen von Komponenten zu einem Projekt* auf Seite 49
- *Strukturieren von Projekten anhand globaler Projekte, Unter- und Hauptprojekte* auf Seite 60
- *Konfigurieren des Input Analyzer* auf Seite 64
- *Verwalten von Benachrichtigungen* auf Seite 66
- *Verwenden benutzerdefinierter Befehle und Schlüsselwörter* auf Seite 68
- *Planen von Aktionen* auf Seite 70
- *Auflisten der verwendeten Schriftarten* auf Seite 72
- *Packen und Entpacken von Projekten* auf Seite 73
- *Projektvorlagen* auf Seite 77
- *Exportieren eines Projekts auf die Festplatte* auf Seite 79

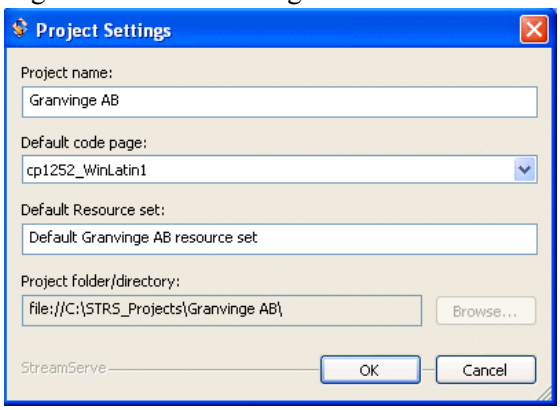
Erstellen eines neuen Projekts

Sie können ein Projekt völlig neu erstellen oder eine Projektvorlage verwenden. Weitere Informationen zu Vorlagen finden Sie unter *Erstellen eines Projekts mithilfe einer Vorlage* auf Seite 77.

So erstellen Sie ein neues Projekt

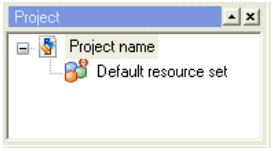
1 Wählen Sie **Datei** > **Neu** > **Projekt** aus. Das Dialogfeld **Projekteinstellungen** wird geöffnet.

2 Legen Sie die Einstellungen fest.



- **Projektname:** Der Name des Projekts.
- **Standardcodepage:** Die von Ihnen hier festgelegte Standardcodepage wird die Standardcodepage in allen Codepage-Dropdownlisten im Projekt sein.
- **Standardressourcenset:** Das Standardressourcenset des Projekts. Dieses Ressourcenset wird automatisch mit allen im Projekt erstellten Platforms, Messages und Runtime-Konfigurationen verbunden.
- **Projektordner/-verzeichnis:** Der Pfad zum Projektverzeichnis. In diesem Verzeichnis werden die Design Center-Projektdateien gespeichert, die innerhalb des Projekts erstellt werden.

3 Klicken Sie auf **OK**. Im Projekt-Browser wird das neue Projekt angezeigt.



Zu diesem Zeitpunkt enthält das Projekt den Projektknoten und einen Ressourcensetknoten. Sie müssen nun damit fortfahren, dem Projekt eine Platform, Ordner, Runtime-Konfigurationen und Message-Konfigurationen hinzuzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter *Hinzufügen von Komponenten zu einem Projekt* auf Seite 49.

Hinzufügen von Komponenten zu einem Projekt

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Benennen von Projektkomponenten* auf Seite 49
- *Hinzufügen von Ordnern zur Projektstruktur* auf Seite 51
- *Hinzufügen einer Platform zu einem Projekt* auf Seite 51
- *Hinzufügen einer Message-Konfiguration zu einem Projekt* auf Seite 53
- *Hinzufügen einer Runtime-Konfiguration zu einem Projekt* auf Seite 54
- *Hinzufügen eines Ressourcensets zu einem Projekt* auf Seite 55
- *Hinzufügen einer physischen Ebene* auf Seite 56
- *Verknüpfen von Komponenten mit einem Projekt* auf Seite 57

Benennen von Projektkomponenten

Sie können die Komponenten Ihrer Design Center-Projekte beliebig benennen. Es gelten lediglich folgende Einschränkungen:

Maximale Zeichenzahl

Namen dürfen eine Länge von 63 Zeichen nicht überschreiten.

Ungültige Zeichen

Folgende ASCII-Zeichen sind ungültig.

In ASCII-Tabelle	Zeichen
Zeichen 0–31	`Null` bis `Einheitentrennzeichen`
34	“
42	*
47	/
58	:
60	<
62	>
63	?
92	\
124	|

Ungültige Zeichenfolgen

Folgende Textzeichenfolgen sind reserviert und können nicht als Namen verwendet werden:

- AUX
- CLOCK$
- COM1
- COM2
- COM3
- COM4
- COM5
- COM6
- COM7
- COM8
- COM9
- CON
- LPT1
- LPT2
- LPT3
- LPT4
- LPT5
- LPT6
- LPT7
- LPT8
- LPT9
- NUL
- PRN

Hinzufügen von Ordnern zur Projektstruktur

Sie können der Projektstruktur Ordner hinzufügen. Mithilfe der Ordner können Sie die Projektkomponenten organisieren, d. h., Sie können Ordner für Projektkomponenten erstellen, die logisch miteinander verbunden sind.

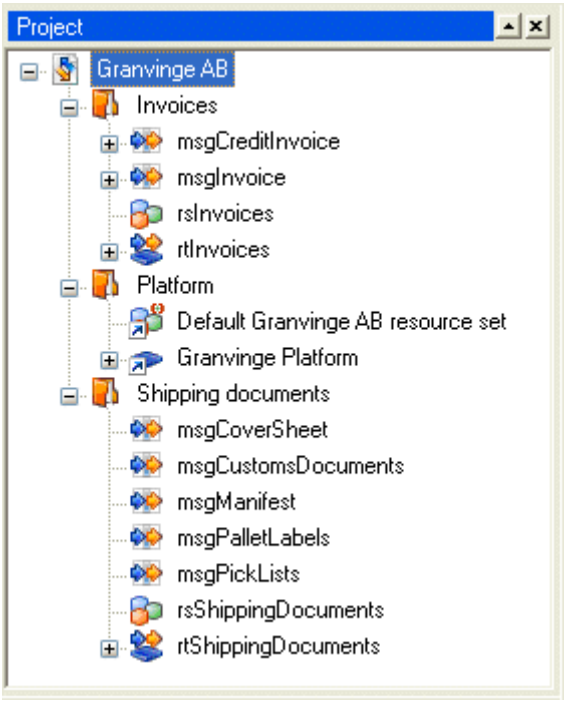


Abbildung 25 Ordner im Projekt-Browser

So fügen Sie einen neuen Ordner hinzu

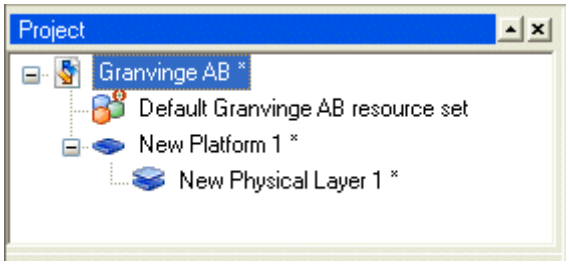
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Projektknoten, unter dem Sie den Ordner einfügen möchten, und wählen Sie **Neu** > **Ordner**. Der Projektstruktur wird ein neuer Ordner hinzugefügt.
2. Benennen Sie den Ordner um.

Hinzufügen einer Platform zu einem Projekt

Sie können innerhalb eines Projekts eine Platform erstellen. Sie können aber auch eine vorhandene Platform aus einem anderen Projekt mit Ihrem Projekt verknüpfen. Informationen dazu, wie Sie eine Platform mit Ihrem Projekt verknüpfen, finden Sie unter *Verknüpfen von Komponenten mit einem Projekt* auf Seite 57, und dazu, wann Sie dies tun, unter *Strukturieren von Projekten anhand globaler Projekte, Unter- und Hauptprojekte* auf Seite 60.

So erstellen Sie eine neue Platform

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Projektknoten, unter dem Sie die Platform einfügen möchten, und wählen Sie **Neu** > **Platform**. Der Projektstruktur werden ein neuer Platform-Knoten und ein Knoten für eine physische Ebene hinzugefügt.



2 Benennen Sie den Platform-Knoten und den Knoten der physischen Ebene um.

Benennen der Platform- und physischen Ebenen

Der Name der Platform sollte sich nach dem Benennungsstandard in Ihrem Unternehmen richten und zum Beispiel den Firmennamen, das Betriebssystem usw. enthalten. Der Name der physischen Ebene sollte die Zielumgebung wiedergeben, in der sie verwendet werden soll, z. B. Entwicklung, Test usw.

Konfigurieren einer Platform

Sie haben nun eine leere Platform mit einer physischen Ebene. Um die Platform zu vervollständigen, müssen Sie Connectors hinzufügen und konfigurieren, die Platform-Einstellungen festlegen usw. Informationen zur Konfiguration einer Platform finden Sie unter *Vorgehensweisen bei der Platform-Konfiguration* auf Seite 81.

Hinzufügen neuer physischer Ebenen

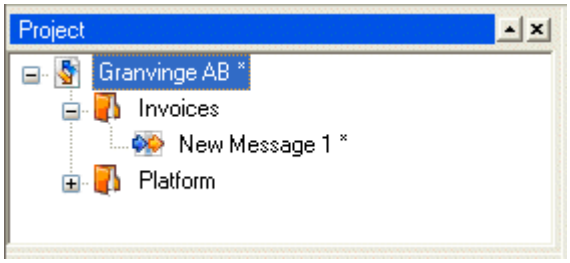
Um für andere Zielumgebungen Platform-Einstellungen konfigurieren zu können, müssen Sie für jede Zielumgebung eine neue physische Ebene erstellen. Informationen zum Hinzufügen einer neuen physischen Ebene zu Ihrem Projekt finden Sie unter *Hinzufügen einer physischen Ebene* auf Seite 56.

Hinzufügen einer Message-Konfiguration zu einem Projekt

Sie können innerhalb eines Projekts eine Message-Konfiguration erstellen. Sie können aber auch eine vorhandene Message-Konfiguration aus einem anderen Projekt mit Ihrem Projekt verknüpfen. Informationen dazu, wie Sie eine Message-Konfiguration mit Ihrem Projekt verknüpfen, finden Sie unter *Verknüpfen von Komponenten mit einem Projekt* auf Seite 57, und dazu, wann Sie dies tun, unter *Strukturieren von Projekten anhand globaler Projekte, Unter- und Hauptprojekte* auf Seite 60.

So erstellen Sie eine neue Message-Konfiguration

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Projektknoten, unter dem Sie die Message-Konfiguration einfügen möchten, und wählen Sie **Neu** > **Message**. Der Projektstruktur wird ein neuer Message-Knoten hinzugefügt.



2 Benennen Sie den Message-Knoten um.

Benennen von Message-Konfigurationen

Der Name der Message-Konfiguration sollte sich nach dem Benennungsstandard in Ihrem Unternehmen richten und zum Beispiel den Dokumenttyp (Rechnung, Auftrag usw.) enthalten, der von der Message-Konfiguration verarbeitet wird.

Konfigurieren einer Message

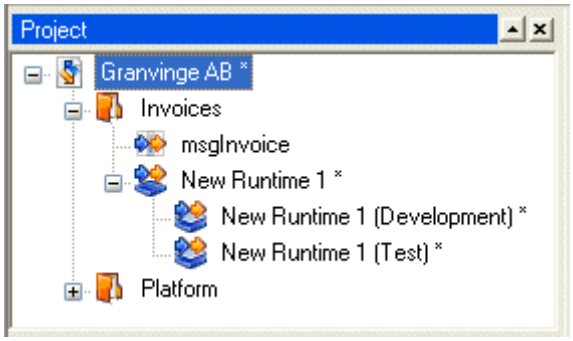
Ihre Message-Konfiguration ist leer. Um die Message-Konfiguration zu vervollständigen, müssen Sie die Events und Processes hinzufügen und konfigurieren. Informationen zur Konfiguration einer Message finden Sie unter *Vorgehensweisen bei der Message-Konfiguration* auf Seite 107.

Hinzufügen einer Runtime-Konfiguration zu einem Projekt

Sie können innerhalb eines Projekts eine Runtime-Konfiguration erstellen. Sie können aber auch eine vorhandene Runtime-Konfiguration aus einem anderen Projekt mit Ihrem Projekt verknüpfen. Informationen dazu, wie Sie eine Runtime-Konfiguration mit Ihrem Projekt verknüpfen, finden Sie unter *Verknüpfen von Komponenten mit einem Projekt* auf Seite 57, und dazu, wann Sie dies tun, unter *Strukturieren von Projekten anhand globaler Projekte, Unter- und Hauptprojekte* auf Seite 60.

So erstellen Sie eine neue Runtime-Konfiguration

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Projektknoten, unter dem Sie die Runtime-Konfiguration einfügen möchten, und wählen Sie **Neu** > **Runtime**. Das Dialogfeld **Platform auswählen** wird geöffnet.
2. Wählen Sie die Platform aus, die Sie für Ihre Runtime-Konfiguration verwenden möchten, und klicken Sie auf **OK**. Der Projektstruktur werden ein neuer Runtime-Konfigurationsknoten und ein oder mehrere Knoten für physische Ebenen hinzugefügt.



3. Benennen Sie den Runtime-Konfigurationsknoten um.

Benennen von Runtime-Konfigurationen

Der Name der Runtime-Konfiguration sollte sich nach dem Benennungsstandard in Ihrem Unternehmen richten und zum Beispiel den Dokumenttyp (Rechnung, Auftrag usw.) enthalten, der von der Runtime-Konfiguration verarbeitet wird.

Die physischen Ebenen werden in der Platform erstellt und von der Runtime-Konfiguration vererbt. Wenn die Platform beispielsweise eine Entwicklungs- und Testebene enthält, dann enthält die Runtime-Konfiguration ebenfalls eine Entwicklungs- und Testebene.

Konfigurieren einer Runtime-Konfiguration

Ihre Runtime-Konfiguration ist leer. Um die Runtime-Konfiguration zu vervollständigen, müssen Sie die jeweiligen Messages hinzufügen, die Messages mit den Connectors verbinden usw. Informationen zum Konfigurieren einer Runtime-Konfiguration finden Sie unter *Vorgehensweisen bei der Runtime-Konfiguration* auf Seite 119.

Hinzufügen eines Ressourcensets zu einem Projekt

Beim Erstellen eines Projekts wird standardmäßig ein Ressourcenset erstellt. Dieses Ressourcenset ist automatisch mit allen Komponenten verbunden, die Sie im Rahmen des Projekts erstellen. Das bedeutet, dass alle Projektkomponenten Zugriff auf alle Ressourcen im Standardressourcenset haben.

Sie können auch weitere Ressourcensets erstellen. Beispielsweise können Sie ein Ressourcenset mit Ressourcen erstellen, die von etlichen Message-Konfigurationen im Projekt verwendet werden. In diesem Fall müssen Sie das Ressourcenset manuell mit den Message-Konfigurationen verbinden.

So erstellen Sie ein neues Ressourcenset

1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Projektknoten, unter dem Sie das Ressourcenset einfügen möchten, und wählen Sie **Neu** > **Ressourcenset**. Der Projektstruktur wird ein neuer Ressourcensetknoten hinzugefügt.

2 Benennen Sie den Ressourcensetknoten um.

Benennen von Ressourcensets

Der Name des Ressourcensets sollte sich nach dem Benennungsstandard in Ihrem Unternehmen richten und zum Beispiel den Dokumenttyp (Rechnung, Auftrag usw.) der Messages enthalten, die das Ressourcenset verwenden.

Hinzufügen von Ressourcen zu einem Ressourcenset

Sie haben nun ein leeres Ressourcenset. Um das Ressourcenset zu vervollständigen, müssen Sie die Ressourcen hinzufügen und konfigurieren. Informationen zum Hinzufügen von Ressourcen zu einem Ressourcenset finden Sie unter *Vorgehensweisen bei der Ressourcenset-Verwaltung* auf Seite 137.

Hinzufügen einer physischen Ebene

Beim Erstellen einer Platform wird standardmäßig eine physische Ebene erstellt. Diese physische Ebene wird in der Regel für die Entwicklungsumgebung verwendet. Um für andere Zielumgebungen Platform-Einstellungen konfigurieren zu können, müssen Sie für jede Zielumgebung eine physische Ebene erstellen.

Platform- und Runtime-Konfiguration

Sie fügen der Platform neue physische Ebenen hinzu. Wenn Sie der Platform eine neue Ebene hinzufügen, wird auch den Runtime-Konfigurationen im Projekt automatisch eine neue Ebene hinzugefügt. Wenn Sie der Platform zum Beispiel die Ebene `Test` hinzufügen, wird den Runtime-Konfigurationen automatisch eine Ebene mit der Bezeichnung `<Runtime-Konfigurationsname> (Test)` hinzugefügt.

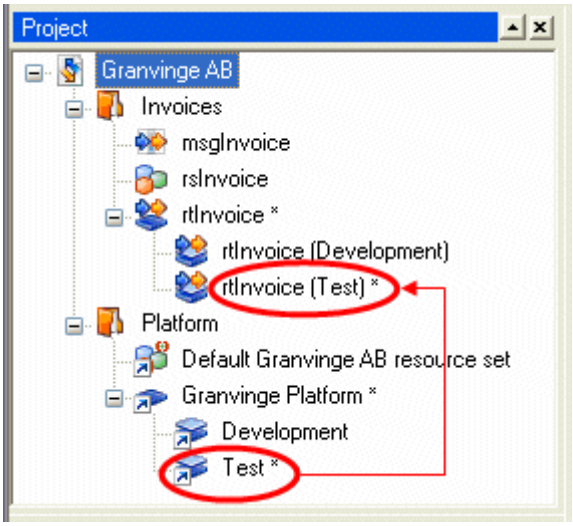


Abbildung 26 Neue Ebene „Test“ in der Platform- und Runtime-Konfiguration

Kopie einer vorhandenen Ebene

Beim Erstellen der neuen Ebene erstellen Sie eine Kopie einer vorhandenen Ebene. Das heißt, dass alle Einstellungen in der vorhandenen Ebene in die neue Ebene kopiert werden.

So fügen Sie eine neue physische Ebene hinzu

1. Klicken Sie im Projekt-Browser mit der rechten Maustaste auf den Platform-Knoten, und wählen Sie **Neue physische Ebene**. Daraufhin wird das Dialogfeld **Basis auswählen** geöffnet.
2. Wählen Sie die physische Ebene aus, die Sie kopieren möchten, und klicken Sie auf **OK**. Die neue physische Ebene wird den Platform- und Runtime-Konfigurationen hinzugefügt.

Verknüpfen von Komponenten mit einem Projekt

Projektkomponenten können von mehreren Projekten gemeinsam genutzt werden. Beispielsweise können Sie ein globales Projekt erstellen, das eine Platform und ein Ressourcenset enthält, die von mehreren Projekten gemeinsam verwendet werden (siehe *Strukturieren von Projekten anhand globaler Projekte, Unter- und Hauptprojekte* auf Seite 60). Um in Ihrem Projekt eine externe Projektkomponente zu verwenden, müssen Sie sie mit Ihrem Projekt verknüpfen.

So verknüpfen Sie eine Komponente mit einem Projekt

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Stammknoten oder Ordner, unter dem Sie die Komponente einfügen möchten, und wählen Sie die Option **Dem Projekt hinzufügen** aus. Das Dialogfeld **Dem Projekt hinzufügen** wird geöffnet.
2. Klicken Sie auf **Durchsuchen**. Ein Datei-Browser wird geöffnet.
3. Wählen Sie unter **Dateityp** den zu suchenden Typ der Komponente (Platform, Message, Runtime oder Ressourcenset) aus.
4. Suchen und doppelklicken Sie auf die Datei, die mit Ihrem Projekt verknüpft werden soll. Die Komponente wird Ihrem Projekt hinzugefügt.

Speicherort der Design Center-Projektdateien

Alle Projektkomponenten werden als Dateien auf der Festplatte gespeichert. Komponenten, die Sie im Rahmen des Projekts erstellen, werden im Projektverzeichnis des Projekts gespeichert.

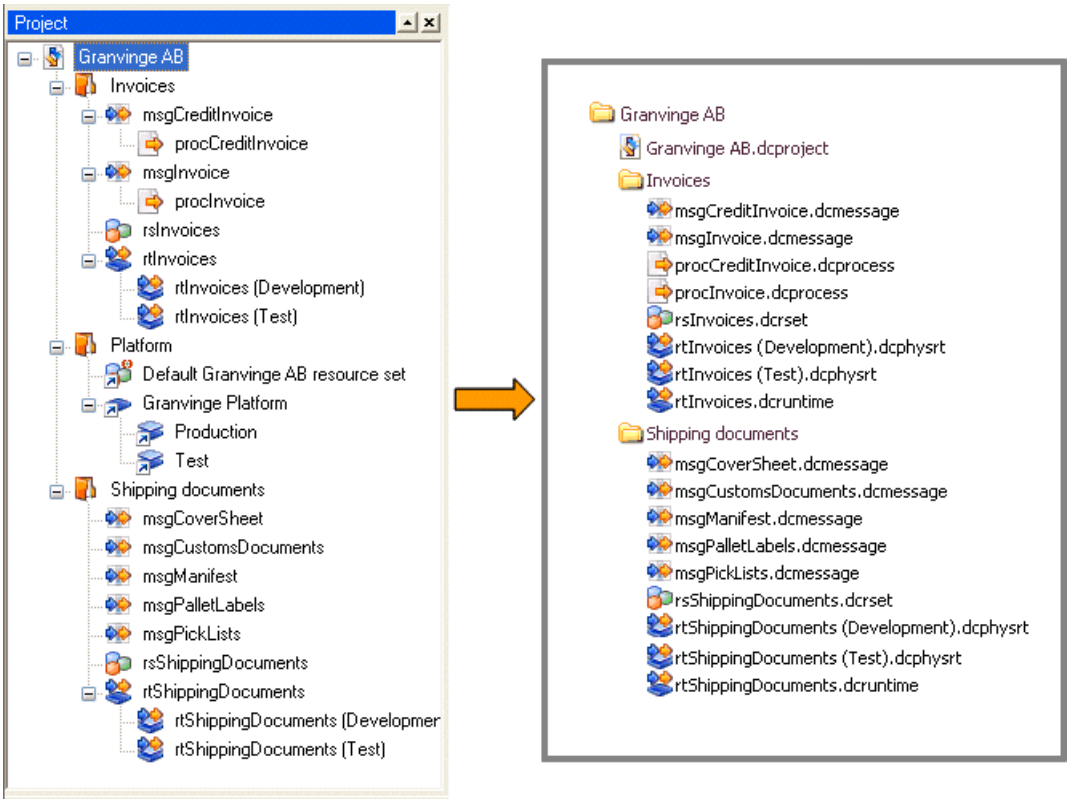


Abbildung 27 Beispiel: Das Projekt „Granvinge AB“ und sein Projektverzeichnis

Wie *Abbildung 27* zeigt, werden die Ordner im Projekt-Browser zum Speicherpfad für die Komponenten hinzugefügt.

Dateinamen

Eine Projektdatei wird beim ersten Speichern benannt. Wenn Sie eine Projektkomponente im Projekt-Browser nach dem Speichern umbenennen, wird die entsprechende Projektdatei nicht umbenannt.

Beispiel: Wenn Sie als Namen für eine Message-Konfiguration `Invoice` wählen und diese speichern, wird die entsprechende Projektdatei als `Invoice.dcmessage` gespeichert. Wenn Sie die Message-Konfiguration später in `msgInvoice` umbenennen und speichern, lautet der Name der entsprechenden Projektdatei nach wie vor `Invoice.dcmessage`.

Verschieben von Komponenten im Projekt-Browser

Eine Projektdatei wird nicht verschoben, wenn Sie die entsprechende Komponente im Projekt-Browser verschieben. Beispiel: Wenn Sie die Message-Konfiguration `msgInvoice` im Projekt-Browser auf Stammebene erstellen, wird die entsprechende Projektdatei im Projektverzeichnis auch auf Stammebene gespeichert. Wenn Sie im Projekt-Browser die Message-Konfiguration `msgInvoice` in den Ordner `Invoices` verschieben, wird die entsprechende Datei nicht verschoben.

Verknüpfte Komponenten

Wenn Sie Komponenten mit Ihrem Projekt verknüpfen (siehe *Verknüpfen von Komponenten mit einem Projekt* auf Seite 57), sind diese Komponenten nicht im Projektverzeichnis enthalten, sondern werden aus dem Projektverzeichnis eines anderen Projekts verknüpft. In *Abbildung 27* auf Seite 58 besteht für die Platform-Komponenten im Projekt-Browser eine Verknüpfung aus einem anderen Projekt. Wie Sie sehen, sind die entsprechenden Projektdateien nicht im Projektverzeichnis enthalten.

Verknüpfungssymbole im Projekt-Browser

Die Baumstruktur im Projekt-Browser ist ein Abbild der Baumstruktur für die Dateispeicherung. Falls es eine Abweichung zwischen beiden gibt, zum Beispiel wenn eine Verknüpfung mit einer Komponente aus einem anderen Projekt besteht oder wenn eine Komponente im Projekt-Browser verschoben wurde, wird dies durch ein Verknüpfungssymbol neben dem Knoten im Projekt-Browser kenntlich gemacht.

Abbildung 28 Den Knoten im Projekt-Browser beigefügte Verknüpfungssymbole

Strukturieren von Projekten anhand globaler Projekte, Unter- und Hauptprojekte

Beim Erstellen eines Projekts kann es sein, dass Sie an den Punkt gelangen, an dem das Projekt für die Verarbeitung zu groß wird – wenn zu viele Komponenten in derselben Design Center-Ansicht angezeigt werden, wenn mehrere Entwickler Schwierigkeiten haben, mit demselben Projekt zu arbeiten, usw. Am besten lässt sich dieses Problem lösen, wenn das Projekt in mehrere Unterprojekte unterteilt wird und die Unterprojekte dann mit einem gemeinsamen Hauptprojekt verknüpft werden.

Eine Platform für alle Projekte

Alle Projekte, die von derselben StreamServer-Anwendung ausgeführt werden sollen, müssen auf derselben Platform basieren. Sie sollten ein separates globales Projekt erstellen, das nur die Platform und das entsprechende Ressourcenset enthält. Dann verknüpfen Sie diese Platform mit den anderen Projektmodulen. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass alle Projektmodule auf derselben Platform basieren.

Ein Unterprojekt pro Entwickler

Mehrere Entwickler sollten niemals gleichzeitig am selben Projekt arbeiten. Daher müssen Sie das Projekt in Unterprojekte unterteilen, sodass jedes Unterprojekt nur von jeweils einem Entwickler auf einmal bearbeitet wird.

Projektverzeichnisstruktur

Sie erstellen alle Projektmodule in Design Center nach Standardverfahren und speichern jedes Modul in einem separaten Projektverzeichnis. In der folgenden Abbildung wird ein Verzeichnisstrukturbeispiel für das Projekt `Project_A` und die folgenden Projektmodule gezeigt:

- `Global_A`
- `Sub_A1`
- `Sub_A2`
- `Main_A`

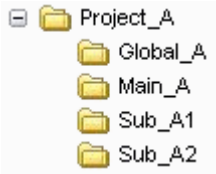


Abbildung 29 Projektordnerstruktur für Project_A

Überblick über die Projektmodule

Es werden drei Typen von Projektmodulen unterschieden:

- Ein **globales** Projekt
- Mehrere **Unterprojekte**
- Ein **Hauptprojekt**

Das globale Projekt

Das globale Projekt enthält die Platform und das entsprechende Ressourcenset und die Ressourcen. Das sind die globalen Objekte, die von allen anderen Projektmodulen verwendet werden.

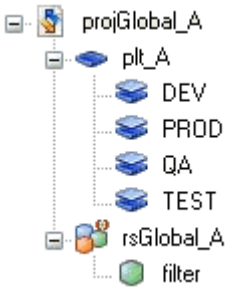


Abbildung 30 Beispiel für ein globales Projekt

Die Unterprojekte

Ein Unterprojekt enthält Message-Konfigurationen, die miteinander logisch verbunden sind. Zum Beispiel kann es ein Unterprojekt für Rechnungen, ein anderes für Versandpapiere usw. geben. Aus dem globalen Projekt wird dieselbe Platform mit allen Unterprojekten verknüpft, und in jedem Unterprojekt werden die entsprechenden Message-Konfigurationen, Runtime-Konfigurationen und Ressourcensets erstellt.

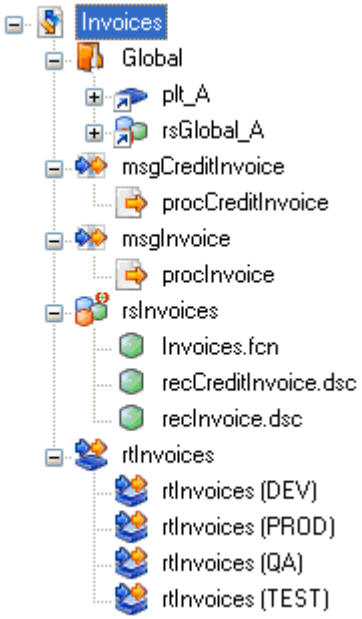


Abbildung 31 Beispiel für ein Unterprojekt (kennzeichnet verknüpfte Objekte)

Das Hauptprojekt

Das Hauptprojekt ist das vollständige Projekt: Es enthält das globale Projekt und alle Unterprojekte.

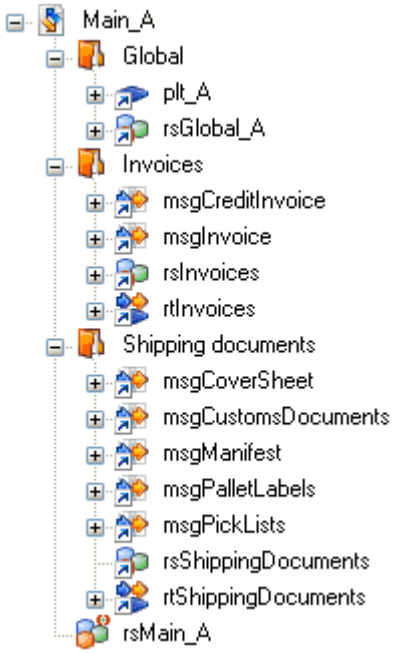


Abbildung 32 Beispiel für ein Hauptprojekt (kennzeichnet verknüpfte Objekte)

Konfigurieren des Input Analyzer

Input Analyzer versetzt Eingabe-Connectors in die Lage, Daten beliebiger Eingabetypen zu empfangen. Wenn der Connector Eingabedaten empfängt, prüft Input Analyzer, ob die Eingabedaten einem der für den Connector aufgeführten Eingabetypen entsprechen. Beginnend mit dem ersten Eingabetyp in der Liste wird der Prüfvorgang so lange fortgesetzt, bis eine Übereinstimmung gefunden wird.

Konfiguration der Input Analyzer-Einstellungen

Sie konfigurieren die Input Analyzer-Einstellungen im Dialogfeld **Einstellungen für Projektexport** (**Bearbeiten** > **Einstellungen für Projektexport**). Wenn Sie in der Liste **Verfügbare Connectors** einen Eingabe-Connector auswählen, wird in der Liste **Input Analyzer-Konfiguration** die Eingabetypliste angezeigt.

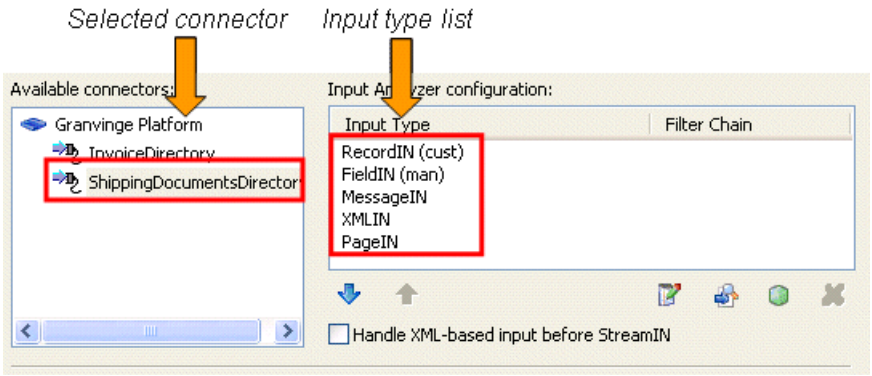


Abbildung 33 Eingabetypliste

Zusammenfassung der Eingabetypen in Kategorien

Die Eingabetypen sind zu folgenden Kategorien zusammengefasst:

- StreamIN (FieldIN, RecordIN und Input Analyzer-fähige Agents).
- XML (PreformatIN, MessageIN, StrsXML und XMLIN).
- PageIN.

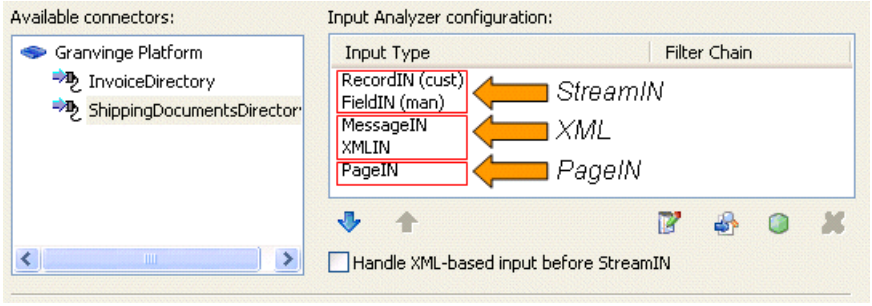


Abbildung 34 Eingabetypkategorien

Reihenfolge der Kategorien

Standardmäßig ist die erste Kategorie in der Liste StreamIN und wird von der XML-Kategorie gefolgt. Mit der Option **XML-basierte Eingabedaten vor StreamIN verarbeiten** können Sie die Reihenfolge dieser Kategorien ändern.

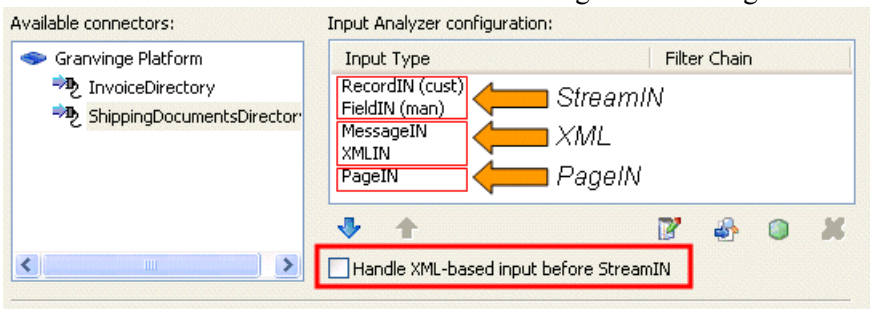


Abbildung 35 Verarbeitung von StreamIN vor XML – Option nicht gewählt

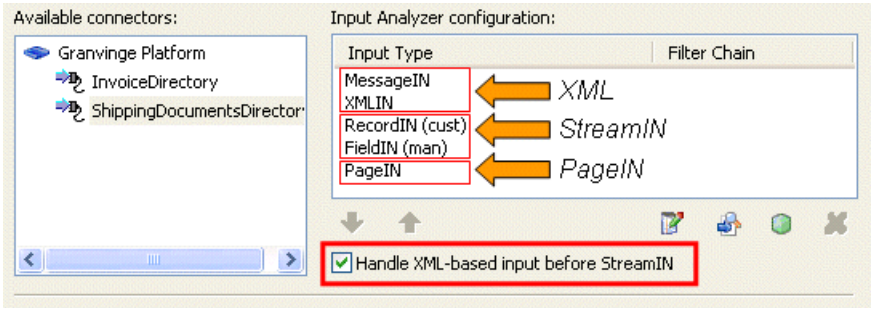


Abbildung 36 Verarbeitung von XML vor StreamIN – Option gewählt

Die PageIN-Kategorie ist immer die letzte in der Liste. Eine Änderung ist nicht möglich.

Reihenfolge der Eingabetypen innerhalb einer Kategorie

Die Reihenfolge der Eingabetypen innerhalb einer jeden Kategorie kann von Ihnen beliebig festgelegt werden. Die einzige Einschränkung besteht, wenn in der Eingabetypliste `XMLIN` enthalten ist. Dann muss `XMLIN` das letzte Element in der XML-Kategorie sein. Sie können die Reihenfolge innerhalb einer Kategorie ändern, indem Sie einen Eingabetyp mithilfe der Pfeilschaltflächen nach oben oder unten verschieben.

Verwalten von Benachrichtigungen

StreamServer kann Benachrichtigungen für verschiedene Objekttypen erzeugen. Mithilfe dieser Benachrichtigungen können die von StreamServer verarbeiteten Jobs überwacht werden. Zum Abrufen der Benachrichtigungen aus StreamServer müssen Sie einen Status Messenger-Eingabe-Connector verwenden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation zu *Status Messenger*.

So aktivieren Sie Benachrichtigungen

Die StreamServer-Anwendung, für die Ihr Projekt bereitgestellt wird, erzeugt Benachrichtigungen nicht standardmäßig. Sie müssen zuerst in den Platform-Einstellungen für das Projekt Benachrichtigungen aktivieren. Es handelt sich hier um eine allgemeine Funktion, die für alle physischen Ebenen gilt. Daher wird sie in der allgemeinen Platform-Ebene aktiviert.

1. Aktivieren Sie die allgemeine Platform-Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Platform-Ansicht, und wählen Sie die Option **Platform konfigurieren** aus. Das Dialogfeld **Platform konfigurieren** wird geöffnet.
3. Wählen Sie **Benachrichtigungen verwenden** aus, und klicken Sie auf **OK**.

So legen Sie fest, für welche Objekte Benachrichtigungen erzeugt werden

Wenn Benachrichtigungen aktiviert sind, erzeugt die StreamServer-Anwendung standardmäßig Benachrichtigungen für alle Events, Processes, Runtime-Jobs und Connectors im Projekt. Wenn Sie nicht von all diesen Objekten Benachrichtigungen benötigen, können Sie die Objekte manuell auswählen.

1. Wählen Sie die Option **Bearbeiten** > **Einstellungen für Projektexport** aus. Das Dialogfeld **Einstellungen für Projektexport** wird geöffnet.
2. Wählen Sie auf der Registerkarte **Benachrichtigungen** die Option **Benachrichtigungen für diese Objekte erzeugen** aus.
3. Wählen Sie die Objekte aus, und klicken Sie auf **OK**.

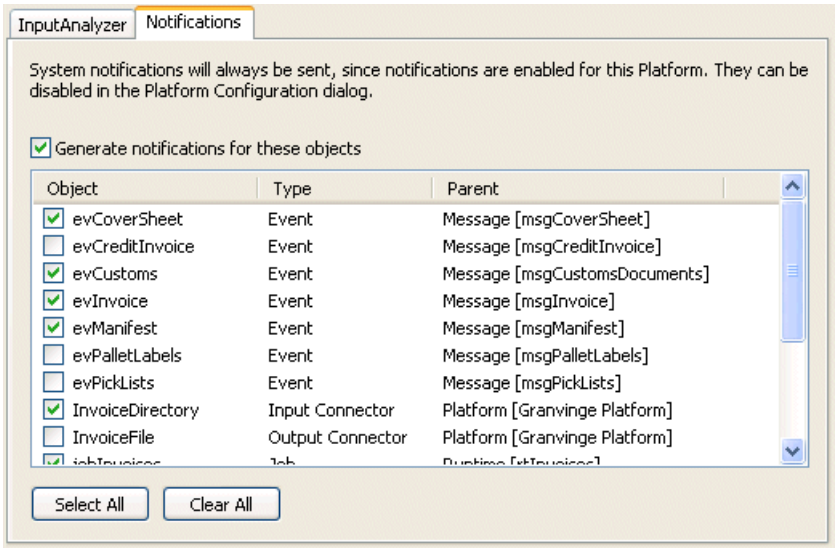


Abbildung 37 Benachrichtigungseinstellungen

Verwenden benutzerdefinierter Befehle und Schlüsselwörter

Mithilfe benutzerdefinierter Befehle und Schlüsselwörter können Sie auf StreamServer-Funktionen zugreifen, die über die Eigenschaften der Standard-benutzeroberfläche von Design Center nicht konfiguriert werden können. Folgenden Platform- und Runtime-Konfigurationsobjekten können Sie benutzer-definierte Befehle und Schlüsselwörter hinzufügen:

- Platform
- Connectors (Platform)
- Warteschlangen (Platform)
- Ausgabe-Connectors (Runtime-Konfiguration)
- Events und Processes (Runtime-Konfiguration)

Konfiguration benutzerdefinierter Befehle und Schlüsselwörter

Sie können benutzerdefinierte Befehle und Schlüsselwörter im Dialogfeld **Benutzerdefinierte Felder bearbeiten** (**Bearbeiten** > **Benutzerdefinierte Einstellungen**) konfigurieren. Sie legen fest, welcher Zugriffspunkt (Platform, Connector, Warteschlange usw.) konfiguriert werden soll, und geben dann die benutzerdefinierten Befehle und Schlüsselwörter auf der Seite „Benutzerdefi-niert“ an.

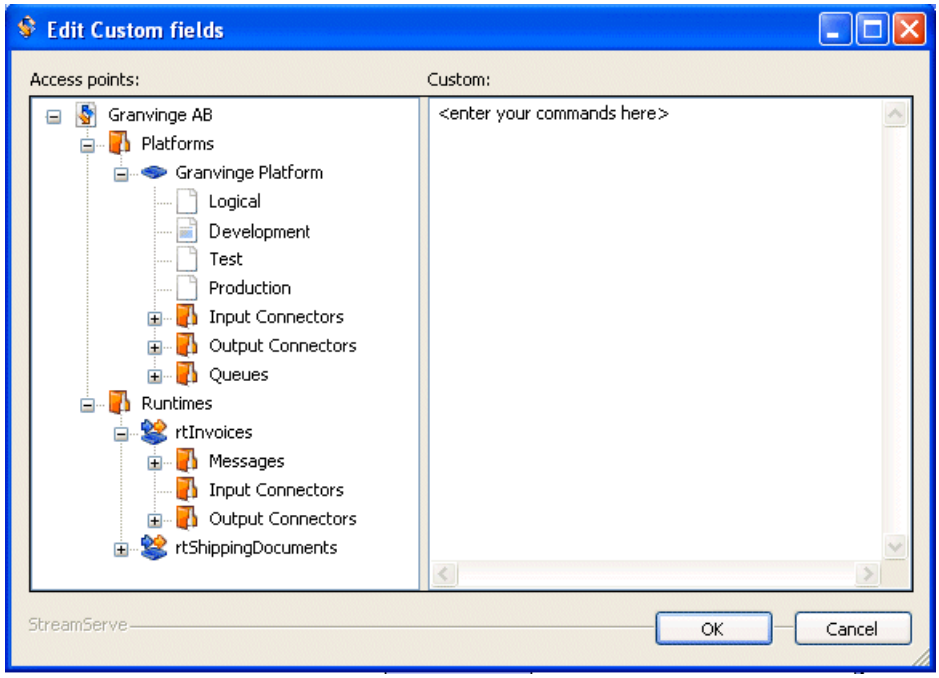


Abbildung 38 Das Dialogfeld „Benutzerdefinierte Felder bearbeiten“

Zugriffspunkt-Browser

Im Zugriffspunkt-Browser sind alle konfigurierbaren Objekte (Connector, Message usw.) enthalten. Jedes Objekt ist in einen Knoten für die allgemeine Ebene (logische Ebene auf der Benutzeroberfläche) und einen Knoten für jede physische Ebene (Entwicklung, Test usw.) unterteilt. Das bedeutet, dass Sie für jede Ebene unterschiedliche Befehle und Schlüsselwörter erstellen können.

So fügen Sie benutzerdefinierte Befehle und Schlüsselwörter hinzu

1. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Benutzerdefinierte Einstellungen** aus. Das Dialogfeld **Benutzerdefinierte Felder bearbeiten** wird geöffnet.
2. Suchen und wählen Sie im Zugriffspunkt-Browser den Knoten, den Sie konfigurieren möchten.
3. Geben Sie auf der Seite **Benutzerdefiniert** Ihre Befehle ein, und klicken Sie auf **OK**.

Planen von Aktionen

Sie können Zeitpläne für verschiedene Aktionstypen definieren, beispielsweise für das Erfassen von Eingaben, für Spooler-Intervalle usw. Dabei können Sie ein einzelnes Intervall oder komplexere Zeitpläne mit mehreren Intervallen festlegen.

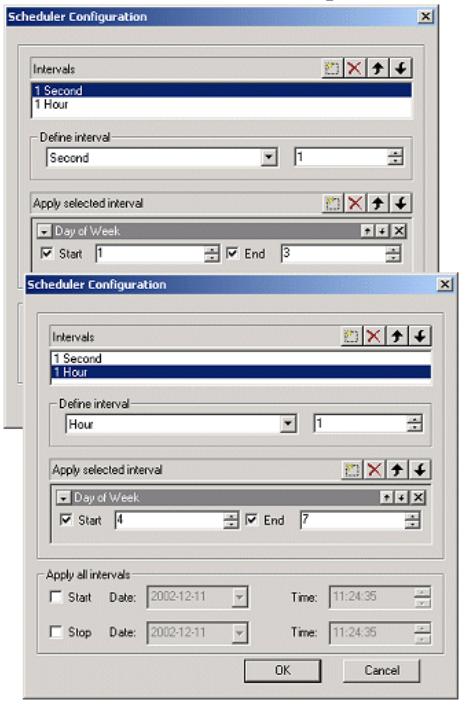


Abbildung 39 Beispiel: Zeitplan, bei dem montags bis mittwochs einmal pro Sekunde und donnerstags bis sonntags einmal pro Stunde eine Aktion ausgelöst wird

So fügen Sie ein Intervall hinzu

1. Klicken Sie im Bereich **Intervalle** auf die Schaltfläche **Neu (Einfg)**. Daraufhin wird der Liste ein neues Element hinzugefügt.
2. Wählen Sie im Bereich **Intervall definieren** eine Einheit aus, und geben Sie den gewünschten Wert ein.

So legen Sie einen Zeitraum für ein bestimmtes Intervall fest

1. Markieren Sie das Intervall.
2. Klicken Sie im Bereich **Ausgewähltes Intervall anwenden** auf die Schaltfläche **Neu (Einfg)**. Daraufhin wird dem Bereich ein neues Element hinzugefügt.
3. Wählen Sie eine Einheit (Jahr, Monat usw.) für das Element aus, und geben Sie im Feld **Anfang** sowie optional im Feld **Ende** einen Wert für den Zeitraum an.

So legen Sie einen Zeitraum für alle Intervalle fest

Sie können einen Zeitraum festlegen, in dem alle Intervalle in der Liste angewendet werden sollen. Legen Sie im Bereich **Alle Intervalle anwenden** in den Feldern **Datum** und **Uhrzeit** einen Termin für den **Anfang** und das **Ende** des Zeitraums fest.

Auflisten der verwendeten Schriftarten

Sie können alle im Projekt verwendeten Schriftarten auflisten. Dies gilt für Overlays sowie PageOUT- und StoryTeller-Processes. Die Schriftarten werden im Dialogfeld **Schriftartabhängigkeiten** aufgelistet. Zudem wird angezeigt, in welchen Processes und Overlays die jeweilige Schriftart verwendet wird.

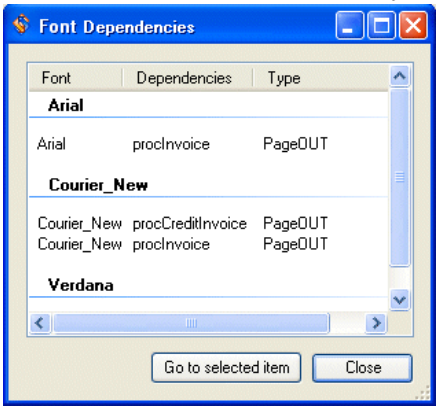


Abbildung 40 Das Dialogfeld „Schriftartabhängigkeiten“

So öffnen Sie das Dialogfeld „Schriftartabhängigkeiten“

Wählen Sie **Ansicht** > **Schriftartabhängigkeiten**.

Gruppieren von Schriftarten nach Processes und Overlays

Standardmäßig werden die Schriftarten nach Schriftartname gruppiert. In jeder Schriftartgruppe werden alle Processes angezeigt, die die Schriftart verwenden. Wenn Sie auf die Spaltenbezeichnung **Abhängigkeiten** klicken, werden die Schriftarten nach Process und Overlay gruppiert. In diesem Fall werden alle Schriftarten angezeigt, die in einem bestimmten Process oder Overlay verwendet werden.

Navigieren zu Processes und Overlays

Wenn Sie in einem Process eine Schriftart ändern wollen, können Sie vom Dialogfeld **Schriftartabhängigkeiten** aus zum Process navigieren:

1. Markieren Sie das Listenelement des Process, und klicken Sie auf **Zu gewähltem Element**. Die Message-Ansicht wird mit dem markierten Process geöffnet.
2. Öffnen und bearbeiten Sie den Process.

Für Overlays gilt dieselbe Vorgehensweise. Dabei wird die Ressourcenset-Ansicht mit der markierten Overlayressource geöffnet.

Packen und Entpacken von Projekten

Ein Design Center-Projekt besteht aus mehreren auf Festplatte gespeicherten Projektdateien (siehe *Speicherort der Design Center-Projektdateien* auf Seite 58). Wenn Sie ein Projekt an einen neuen Speicherort verschieben möchten, können Sie alle Projektdateien in eine einzige Paketdatei (`*.dcpackage`) packen. Anschließend verschieben Sie die Paketdatei an den neuen Speicherort und entpacken sie dort.

Packen eines Projekts

Sie können Projekte jeden Typs packen und eine Paketdatei erstellen, in der alle im Projekt verwendeten Projekt- und Ressourcendateien enthalten sind.

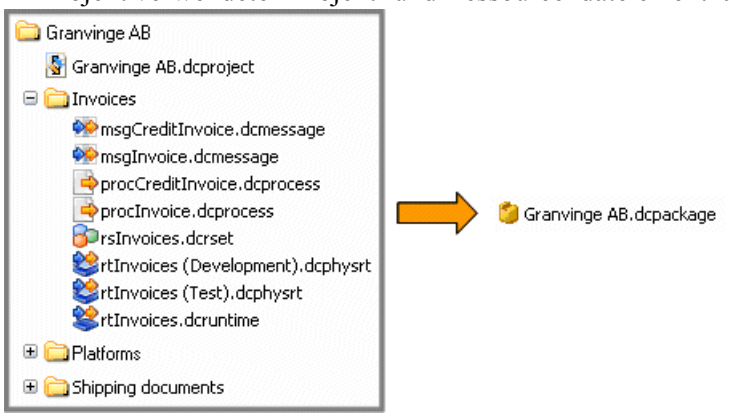


Abbildung 41 Packen eines Projekts

Die *Abbildung 41* oben zeigt ein Beispiel, bei dem das Projekt „Granvinge AB“ in die Paketdatei `Granvinge AB.dcpackage` gepackt wird. In diesem Beispiel sind alle Projektdateien im selben Projektverzeichnis enthalten, d. h., es gibt keine verknüpften Komponenten. Sie können aber auch Projekte packen, die verknüpfte Komponenten beinhalten. In diesem Fall werden die verknüpften Projektdateien ebenfalls in der Paketdatei berücksichtigt.

So packen Sie ein Projekt

1. Wählen Sie **Datei** > **Projekt packen** aus. Daraufhin wird das Dialogfeld **Informationen zum Projektpaket** angezeigt.
2. Klicken Sie auf **Als Projektpaket speichern**. Ein Datei-Browser wird geöffnet.
3. Wechseln Sie zu dem Ordner, in dem Sie das Paket speichern möchten, und geben Sie für das Paket einen **Dateinamen** ein. Klicken Sie dann auf **Speichern**.

Entpacken eines Projekts

Sie können ein Projektpaket entpacken und das Projekt neu erstellen.

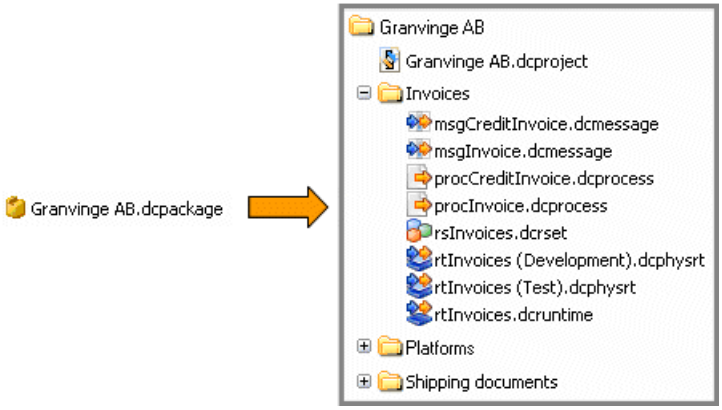


Abbildung 42 Entpacken eines Projekts

Beim Entpacken des Projekts können Sie zwischen zwei Modi wählen:

- **Einfacher Modus:** Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie die gleiche Projektdatei/Ordnerstruktur wie im ursprünglichen Projekt erstellen möchten.
- **Erweiterter Modus:** Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie die im ursprünglichen Projekt verwendete Projektdatei/Ordnerstruktur ändern möchten.

Entpacken von Projekten mit benutzerdefinierten Treibern

Wenn Sie ein Projekt mit benutzerdefinierten Treibern entpacken, werden die entsprechenden Treiberdateien ebenfalls entpackt. Bei Auftreten eines Namenskonflikts werden Sie aufgefordert, die vorhandene Treiberdatei zu überschreiben, die entpackte Treiberdatei umzubenennen usw., d. h., Sie müssen sich vor dem Entpacken des Projekts überlegen, ob Sie die vorhandenen Treiberdateien überschreiben möchten.

Entpacken eines Projekts mit dem einfachen Modus

Wenn Sie beim Entpacken eines Projekts den einfachen Modus verwenden, müssen Sie einen Stammordner angeben, d. h. den Ordner, in dem der Projektordner für das entpackte Projekt erstellt werden soll. Die Projektdateien werden in derselben Datei und derselben Unterordnerstruktur wie im ursprünglichen Projekt gespeichert.

Ausschließen von Unterordnern

Wenn Sie alle Projektdateien direkt unter dem Projektordner speichern möchten, d. h. alle Unterordner ausschließen möchten, müssen Sie das Kontrollkästchen **Ordnerstruktur beibehalten** deaktivieren.

Verknüpfte Projektdateien

Wenn das Projekt verknüpfte Projektdateien enthält, werden diese Projektdateien im von Ihnen angegebenen Stammordner in einem separaten Ordner gespeichert.

So entpacken Sie ein Projekt

1. Wählen Sie **Datei** > **Projekt entpacken** aus. Ein Datei-Browser wird geöffnet.
2. Suchen und öffnen Sie die Paketdatei. Das Dialogfeld **Projekt entpacken** wird geöffnet.
3. Geben Sie unter **Entpacken nach** den Stammordner an, und klicken Sie auf **OK**.

Entpacken eines Projekts mit dem erweiterten Modus

Wenn Sie beim Entpacken eines Projekts den erweiterten Modus verwenden, müssen Sie ebenfalls einen Stammordner angeben, d. h. den Ordner, in dem der Projektordner für das entpackte Projekt erstellt werden soll. Die Standardspeicherpfade für alle Dateien sind dieselben wie beim einfachen Modus. Im erweiterten Modus haben Sie jedoch die Möglichkeit, den Speicherort (Zielordner) für jede Projektdatei zu ändern.

Auswahl mehrerer Dateien

Sie können den Speicherort für einzelne Dateien angeben, aber Sie können auch gleichzeitig den Speicherort für mehrere Dateien über `STRG + AUSWAHL` und `UMSCHALTTASTE + AUSWAHL` festlegen.

Verknüpfte Projektdateien

Wenn das Projekt verknüpfte Projektdateien enthält, werden diese Projektdateien standardmäßig im von Ihnen angegebenen Stammordner in einem separaten Ordner gespeichert. Im erweiterten Modus haben Sie die Möglichkeit, den Speicherort für diese Projektdateien zu ändern.

So entpacken Sie ein Projekt

1. Wählen Sie **Datei** > **Projekt entpacken** aus. Ein Datei-Browser wird geöffnet.
2. Suchen und öffnen Sie die Paketdatei. Das Dialogfeld **Projekt entpacken** wird geöffnet.
3. Geben Sie unter **Entpacken nach** den Stammordner an.
4. Geben Sie neue Speicherorte für die zu verschiebenden Dateien an, und klicken Sie auf **OK**.

So geben Sie neue Speicherorte an

1. Markieren Sie die Datei(en), die Sie an einen neuen Speicherort verschieben möchten.
2. Suchen Sie unter **Zielspeicherort für ausgewählte Komponente(n)** den Ordner, in dem die Dateien gespeichert werden sollen.
3. Wiederholen Sie für jeden neuen Speicherort die Schritte *1* und *2*.

Projektvorlagen

Zum Erstellen neuer Projekte können Sie Vorlagen verwenden. Außerdem können Sie ein Projekt als Vorlage speichern.

Vorlage als Paketdatei

Eine Vorlage ist eine Paketdatei. Das bedeutet, Sie können eine Vorlage auf dieselbe Weise entpacken wie eine normale Projektpaketdatei (siehe *Entpacken eines Projekts* auf Seite 74).

Kategorie und Beschreibung

Vorlagen werden in Kategorien zusammengefasst, um das Auffinden einer geeigneten Vorlage zu erleichtern. Zu jeder Vorlage gibt es auch eine kurze Beschreibung dessen, worum es sich handelt und wofür die Vorlage verwendet werden kann.

Speicherort von Vorlagen

Design Center sucht verfügbare Vorlagen in dem als Speicherort für Projektvorlagen im Dialogfeld **Design Center-Einstellungen** (**Extras** > **Design Center-Einstellungen**) angegebenen Verzeichnis. Außerdem können Sie Vorlagen aus StreamServe herunterladen (siehe *Erstellen eines Projekts mithilfe einer Vorlage* auf Seite 77).

Erstellen eines Projekts mithilfe einer Vorlage

Zum Erstellen von Projekten können Sie Vorlagen verwenden.

So öffnen Sie eine Projektvorlage

1. Wählen Sie **Datei** > **Neu** > **Projekt aus Vorlage erstellen** aus. Das Dialogfeld **Projekt aus Vorlage erstellen** wird geöffnet.
2. Wählen Sie die entsprechende Kategorie. In der Liste **Verfügbare Vorlagen** werden alle in der ausgewählten Kategorie verfügbaren Vorlagen angezeigt.
3. Markieren Sie die zu öffnende Vorlage, und klicken Sie auf **OK**. Das Dialogfeld **Projekt entpacken** wird geöffnet.
4. Geben Sie unter **Entpacken nach** den Stammordner an, und klicken Sie auf **OK**.

Herunterladen von Vorlagen aus StreamServe

Im Dialogfeld **Projekt aus Vorlage erstellen** ist eine Webverknüpfung vorhanden, über die Sie Vorlagen aus StreamServe herunterladen können.

Erstellen einer Vorlage

Sie können ein Projekt als Vorlage speichern. Beim Erstellen einer Vorlage sollten Sie eine Kategorie und eine Beschreibung der Vorlage eingeben. Dadurch kann die Vorlage später leichter identifiziert werden.

So erstellen Sie eine neue Projektvorlage

1. Wählen Sie **Datei** > **Projekt packen** aus. Daraufhin wird das Dialogfeld **Informationen zum Projektpaket** angezeigt.
2. Geben Sie eine **Kategorie** und eine **Beschreibung** ein, und klicken Sie auf **Als Projektvorlage speichern**. Das Dialogfeld **Name für Projektvorlage eingeben** wird geöffnet.
3. Geben Sie einen Namen für die Vorlage ein, und klicken Sie auf **OK**.

Exportieren eines Projekts auf die Festplatte

Wenn Design Center nicht mit einem VCS verbunden ist, müssen Sie das Projekt auf die Festplatte exportieren. Informationen zum Export eines Projekts, wenn Design Center mit einem VCS verbunden ist, finden Sie unter *Erstellen einer Version* auf Seite 189.

Beim Export wird eine Datei (`*.export`) erzeugt, die alle Platform-Ebenen im Projekt enthält. Wenn Sie das Projekt in Control Center bereitstellen, müssen Sie die bereitzustellende physische Ebene angeben.

So exportieren Sie ein Projekt auf die Festplatte

1. Wählen Sie **Extras** > **Exportieren**. Das Dialogfeld **Exportieren** wird geöffnet.
2. Geben Sie die Exporteinstellungen an. Informationen hierzu finden Sie unter *Dialogfeld „Exportieren“* auf Seite 217.
3. Klicken Sie auf **OK**.

Vorgehensweisen bei der Platform-Konfiguration

In diesem Kapitel behandelte Themen

- *Aktivieren der Platform-Ansicht* auf Seite 81
- *Verwalten von Eingabe-Connectors* auf Seite 82
- *Verwalten von Ausgabe-Connectors* auf Seite 85
- *Konfigurieren von Eingabe- und Ausgabewarteschlangen* auf Seite 90
- *Verwalten von StreamServer-Programmstartargumenten* auf Seite 97
- *Einstellungen für die Protokolldatei* auf Seite 100
- *Verbinden von Ressourcensets mit der Platform* auf Seite 105

Aktivieren der Platform-Ansicht

In der Platform-Ansicht werden alle Platform-Einstellungen vorgenommen. Für die allgemeine Ebene und alle physischen Ebenen wird dieselbe Platform-Ansicht verwendet. Das heißt, Sie müssen die entsprechende Platform-Ebene aktivieren, bevor Sie die Einstellungen konfigurieren können.

So aktivieren Sie die allgemeine Platform-Ebene

Doppelklicken Sie im Projekt-Browser auf den Knoten **Platform**.

So aktivieren Sie eine physische Platform-Ebene

1. Erweitern Sie im Projekt-Browser den Platform-Knoten. Alle Knoten der physischen Ebene werden angezeigt.
2. Doppelklicken Sie auf den Knoten für die physische Ebene, die aktiviert werden soll.

Verwalten von Eingabe-Connectors

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Hinzufügen eines Eingabe-Connectors zur Platform* auf Seite 82
- *Verbinden einer Warteschlange mit einem Eingabe-Connector* auf Seite 83
- *Konfigurieren der Connector-Typeinstellungen* auf Seite 83
- *Löschen eines Eingabe-Connectors* auf Seite 84
- *Sortieren der Eingabe-Connectors in der Platform-Ansicht* auf Seite 84

Hinzufügen eines Eingabe-Connectors zur Platform

Sie können einen völlig neuen Connector erstellen oder einen vorhandenen Connector kopieren und einfügen.

Allgemeine Platform-Ebene

Die Anzahl der Eingabe-Connectors in einer Platform muss für alle physischen Ebenen gleich sein. Das bedeutet, dass Sie der allgemeinen Platform-Ebene Eingabe-Connectors hinzufügen müssen.

So fügen Sie einen neuen Eingabe-Connector hinzu

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Platform-Ansicht, und wählen Sie die Option **Neuer Eingabe-Connector** aus. Der Platform wird ein neuer Eingabe-Connector hinzugefügt.
3. Benennen Sie den Eingabe-Connector um.

So kopieren Sie einen Connector

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Markieren Sie einen Connector, und folgen Sie dem Standardverfahren von Windows zum Kopieren und Einfügen.
3. Benennen Sie den Eingabe-Connector um.

So benennen Sie einen Connector um

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Connector, wählen Sie die Option **Umbenennen** aus, und geben Sie den neuen Namen ein.

Verbinden einer Warteschlange mit einem Eingabe-Connector

Sie können eine Eingabewarteschlange mit dem Eingabe-Connector verbinden. In der Eingabewarteschlange werden Eingabe-Jobs gespeichert, bevor sie von StreamServer verarbeitet werden.

Allgemeine Platform-Ebene

Ein Eingabe-Connector muss in allen physischen Ebenen dieselbe Warteschlange verwenden. Das heißt, Sie müssen die Warteschlange mit dem Eingabe-Connector in der allgemeinen Platform-Ebene verbinden.

So verbinden Sie eine Warteschlange mit einem Connector

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Connector, und wählen Sie die Option **Einstellungen** aus. Das Dialogfeld **Connector-Einstellungen** wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf das Symbol **Warteschlange**, und wählen Sie die gewünschte **Warteschlange** aus.

Konfigurieren der Connector-Typeinstellungen

Für jeden Connector müssen Sie einen Connector-Typ angeben und die Einstellungen für den ausgewählten Connector-Typ konfigurieren. Um beispielsweise Eingabedaten über E-Mail zu empfangen, müssen Sie den Connector-Typ EmailIN auswählen und die Einstellungen konfigurieren.

Physische Platform-Ebene

In den physischen Ebenen können unterschiedliche Connector-Typen und Einstellungen verwendet werden. Daher müssen Sie für jede physische Ebene den Connector-Typ angeben und konfigurieren.

So konfigurieren Sie die Connector-Einstellungen

1. Aktivieren Sie die entsprechende physische Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Connector, und wählen Sie die Option **Einstellungen** aus. Das Dialogfeld **Connector-Einstellungen** wird geöffnet.
3. Wählen Sie auf der Registerkarte **Connector-Einstellungen** den gewünschten **Connector-Typ** aus, und konfigurieren Sie die Einstellungen.

Löschen eines Eingabe-Connectors

Allgemeine Platform-Ebene

Die Anzahl der Eingabe-Connectors in einer Platform muss für alle physischen Ebenen gleich sein. Das bedeutet, dass Sie in der allgemeinen Platform-Ebene Eingabe-Connectors löschen müssen.

So löschen Sie einen Connector

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Connector, und wählen Sie die Option **Löschen** aus.

Sortieren der Eingabe-Connectors in der Platform-Ansicht

Sie können die Eingabe-Connectors alphabetisch (auf- oder absteigend) sortieren oder ihre Reihenfolge per Drag & Drop ändern.

Hinweis: Die Darstellung der Connectors in den Ansichten der Runtime-Konfiguration wird davon nicht beeinflusst. Weitere Informationen dazu, wie Sie die Connectors in einer Runtime-Konfigurationsansicht sortieren können, finden Sie unter *Sortieren von Connectors in einer Runtime-Konfigurationsansicht* auf Seite 133.

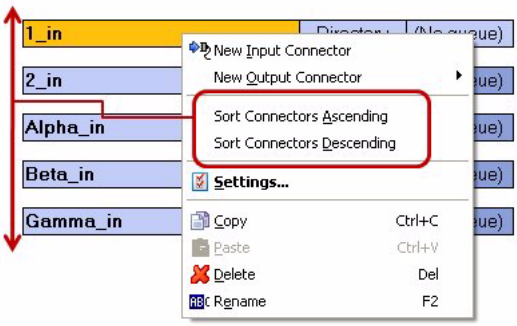


Abbildung 43 Sortieren der Eingabe-Connectors in der Platform-Ansicht

So sortieren Sie die Connectors in auf- oder absteigender Reihenfolge

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Connector, und wählen Sie die Option **Connectors aufsteigend sortieren** bzw. **Connectors absteigend sortieren**.

So verschieben Sie einen Connector an eine andere Position

Ziehen Sie den Connector bei gedrückter Maustaste auf die gewünschte Position.

Verwalten von Ausgabe-Connectors

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Hinzufügen eines Ausgabe-Connectors zur Platform* auf Seite 85
- *Verbinden eines Gerätetreibers mit einem Ausgabe-Connector* auf Seite 86
- *Verbinden einer Warteschlange mit einem Ausgabe-Connector* auf Seite 87
- *Angeben des Ausgabemodus für einen Ausgabe-Connector* auf Seite 87
- *Konfigurieren der Connector-Typeinstellungen* auf Seite 88
- *Löschen eines Ausgabe-Connectors* auf Seite 88
- *Sortieren der Ausgabe-Connectors in der Platform-Ansicht* auf Seite 89

Hinzufügen eines Ausgabe-Connectors zur Platform

Sie können einen völlig neuen Connector erstellen oder einen vorhandenen Connector kopieren und einfügen.

Allgemeine Platform-Ebene

Die Anzahl der Ausgabe-Connectors in einer Platform muss für alle physischen Ebenen gleich sein. Das bedeutet, dass Sie der allgemeinen Platform-Ebene Ausgabe-Connectors hinzufügen müssen.

Kategorien von Ausgabe-Connectors

Der Ausgabe-Connector wird der allgemeinen Platform-Ebene hinzugefügt. Für jede physische Ebene müssen Sie den gewünschten Connector-Typ auswählen und die entsprechenden Einstellungen konfigurieren. Für jede Ebene sollten unterschiedliche Connector-Typen ausgewählt werden können, sie müssen allerdings zur selben Kategorie gehören. Es sollte zum Beispiel nicht möglich sein, in der Entwicklungsebene einen Datei-Ausgabe-Connector und in der Produktionsebene einen Faxverbindung-Ausgabe-Connector zu verwenden. Daher werden die Ausgabe-Connectors in folgende Kategorien unterteilt:

- **MailOUT-abhängig:** Ermöglicht in physischen Ebenen die Auswahl der Connector-Typen MAPI für MailOUT, SMTP (MIME) für MailOUT und Topcall.
- **SMS:** Ermöglicht in den physischen Ebenen die Auswahl der Connector-Typen SMS und SMS Provider.
- **Faxverbindung:** Ermöglicht in den physischen Ebenen die Auswahl des Connector-Typs Faxverbindung.
- **Post-Processor-Repository:** Ermöglicht in den physischen Ebenen die Auswahl des Connector-Typs Post-Processor-Repository.
- **Generisch:** Ermöglicht in den physischen Ebenen die Auswahl aller weiteren Connector-Typen.

So fügen Sie einen Connector hinzu

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Platform-Ansicht, und wählen Sie die Option **Neuer Ausgabe-Connector** > ***Kategorie*** aus. Ein neuer Ausgabe-Connector der angegebenen Kategorie wird der Platform hinzugefügt.
3. Benennen Sie den Connector um.

So kopieren Sie einen Connector

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Markieren Sie einen Connector, und folgen Sie dem Standardverfahren von Windows zum Kopieren und Einfügen.
3. Benennen Sie den Connector um.

So benennen Sie einen Connector um

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Connector, wählen Sie die Option **Umbenennen** aus, und geben Sie den neuen Namen ein.

Verbinden eines Gerätetreibers mit einem Ausgabe-Connector

Wenn der Ausgabe-Connector der Zielanwendung eine seitenformatierte Ausgabe liefert, müssen Sie dem Ausgabe-Connector den entsprechenden Gerätetreiber hinzufügen. So müssen Sie beispielsweise dem Ausgabe-Connector den entsprechenden PCL-Gerätetreiber hinzufügen, wenn die Zielanwendung ein PCL-Drucker ist.

Allgemeine Platform-Ebene

Wenn Sie einen Gerätetreiber mit einem Ausgabe-Connector verbinden, müssen Sie in allen physischen Ebenen den gleichen Gerätetreiber verwenden. Das heißt, Sie müssen den Gerätetreiber mit dem Ausgabe-Connector in der allgemeinen Platform-Ebene verbinden.

So stellen Sie eine Verbindung mit einem Gerätetreiber her

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Connector, und wählen Sie die Option **Einstellungen** aus. Das Dialogfeld **Ausgabe-Connector-Einstellungen** wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf das Symbol **Treiber**, wählen Sie ein **Gerät** aus, und bearbeiten Sie die Einstellungen.

Verbinden einer Warteschlange mit einem Ausgabe-Connector

Sie können eine Ausgabewarteschlange mit dem Ausgabe-Connector verbinden. In der Ausgabewarteschlange werden Ausgabe-Jobs gespeichert, bevor sie an die Zielanwendung weitergeleitet werden.

Allgemeine Platform-Ebene

Ein Ausgabe-Connector muss in allen physischen Ebenen dieselbe Warteschlange verwenden. Das heißt, Sie müssen die Warteschlange mit dem Ausgabe-Connector in der allgemeinen Platform-Ebene verbinden.

Verfügbare Warteschlangen

Standardmäßig sind zwei Warteschlangen verfügbar. Das sind die Eingabe- und die Ausgabewarteschlange. Gegebenenfalls können Sie auch weitere Warteschlangen erstellen.

Eingabe-Job muss sich in Warteschlange befinden

Damit Sie Ausgabe-Jobs in einer Ausgabewarteschlange speichern können, muss der entsprechende Eingabe-Job über eine Eingabewarteschlange empfangen werden. Das bedeutet, wenn Sie eine Warteschlange mit dem Ausgabe-Connector verbinden möchten, muss der Eingabe-Connector, der den Eingabe-Job empfängt, mit einer Warteschlange verbunden werden.

So verbinden Sie eine Warteschlange mit einem Connector

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Connector, und wählen Sie die Option **Einstellungen** aus. Das Dialogfeld **Connector-Einstellungen** wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf das Symbol **Warteschlange**, und wählen Sie die gewünschte **Warteschlange** aus.

Angeben des Ausgabemodus für einen Ausgabe-Connector

Sie müssen den jeweiligen Ausgabemodus angeben. Weitere Informationen zum Ausgabemodus finden Sie unter *Ausgabemodi* auf Seite 22.

Allgemeine Platform-Ebene

Ein Ausgabe-Connector muss für alle physischen Ebenen den gleichen Ausgabemodus verwenden. Deshalb müssen Sie den Ausgabemodus in der allgemeinen Platform-Ebene angeben.

So geben Sie den Ausgabemodus an

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Connector, und wählen Sie die Option **Einstellungen** aus. Das Dialogfeld **Connector-Einstellungen** wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf das Symbol **Ausgabemodus**, und legen Sie den Ausgabemodus fest.

Konfigurieren der Connector-Typeinstellungen

Für jeden Connector müssen Sie einen Connector-Typ angeben und die Einstellungen für den ausgewählten Connector-Typ konfigurieren. Um beispielsweise eine Ausgabe an einen Drucker zu senden, müssen Sie den Connector-Typ „Spool“ auswählen und die Einstellungen konfigurieren.

Physische Platform-Ebene

In den physischen Ebenen können unterschiedliche Connector-Typen und Einstellungen verwendet werden. Daher müssen Sie für jede physische Ebene den Connector-Typ angeben und konfigurieren.

So konfigurieren Sie die Connector-Einstellungen

1. Aktivieren Sie die entsprechende physische Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Connector, und wählen Sie die Option **Einstellungen** aus. Das Dialogfeld **Connector-Einstellungen** wird geöffnet.
3. Wählen Sie auf der Registerkarte **Connector-Einstellungen** den gewünschten **Connector-Typ** aus, und konfigurieren Sie die Einstellungen.

Löschen eines Ausgabe-Connectors

Allgemeine Platform-Ebene

Die Anzahl der Ausgabe-Connectors in einer Platform muss für alle physischen Ebenen gleich sein. Das bedeutet, dass Sie in der allgemeinen Platform-Ebene Ausgabe-Connectors löschen müssen.

So löschen Sie einen Connector

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Connector, und wählen Sie die Option **Löschen** aus.

Sortieren der Ausgabe-Connectors in der Platform-Ansicht

Sie können die Ausgabe-Connectors alphabetisch (auf- oder absteigend) sortieren oder ihre Reihenfolge per Drag & Drop ändern.

Hinweis: Die Darstellung der Connectors in den Ansichten der Runtime-Konfiguration wird davon nicht beeinflusst. Weitere Informationen dazu, wie Sie die Connectors in einer Runtime-Konfigurationsansicht sortieren können, finden Sie unter *Sortieren von Connectors in einer Runtime-Konfigurationsansicht* auf Seite 133.

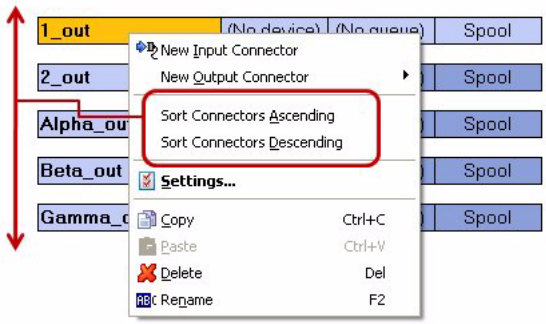


Abbildung 44 Sortieren der Ausgabe-Connectors in der Platform-Ansicht

So sortieren Sie die Connectors in auf- oder absteigender Reihenfolge

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Connector, und wählen Sie die Option **Connectors aufsteigend sortieren** bzw. **Connectors absteigend sortieren**.

So verschieben Sie einen Connector an eine andere Position

Ziehen Sie den Connector bei gedrückter Maustaste auf die gewünschte Position.

Konfigurieren von Eingabe- und Ausgabe-warteschlangen

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Übersicht über Warteschlangen* auf Seite 90
- *Hinzufügen, Umbenennen und Löschen von Warteschlangen* auf Seite 91
- *Festlegen der Standardeingabe- und Standardausgabewarteschlange* auf Seite 92
- *Festlegen der Speicheroptionen für erfolgreiche Jobs* auf Seite 93
- *Festlegen der Speicheroptionen für fehlgeschlagene Jobs* auf Seite 94
- *Festlegen des erneuten Sendens eines fehlgeschlagenen Jobs aus der Warteschlange* auf Seite 95
- *Festlegen der maximalen Anzahl von Threads für eine Warteschlange* auf Seite 95
- *Festlegen, wann Jobs verarbeitet werden* auf Seite 96

Übersicht über Warteschlangen

Für die Platform stehen standardmäßig zwei Warteschlangen zur Verfügung. Diese Warteschlangen können von jedem Eingabe- und Ausgabe-Connector verwendet werden. Gegebenenfalls können Sie auch neue Warteschlangen erstellen.

Allgemeine Platform-Ebene

Die Warteschlangeneinstellungen müssen für alle physischen Ebenen gleich sein. Daher müssen Sie Warteschlangen in der allgemeinen Platform-Ebene konfigurieren.

Wo Sie Warteschlangen konfigurieren

Die Warteschlangen werden im Dialogfeld **Warteschlangen verwalten** konfiguriert. In diesem Dialogfeld können Sie die Einstellungen für alle vorhandenen Warteschlangen konfigurieren. Außerdem können Sie hier neue Warteschlangen erstellen, Warteschlangen umbenennen und löschen.

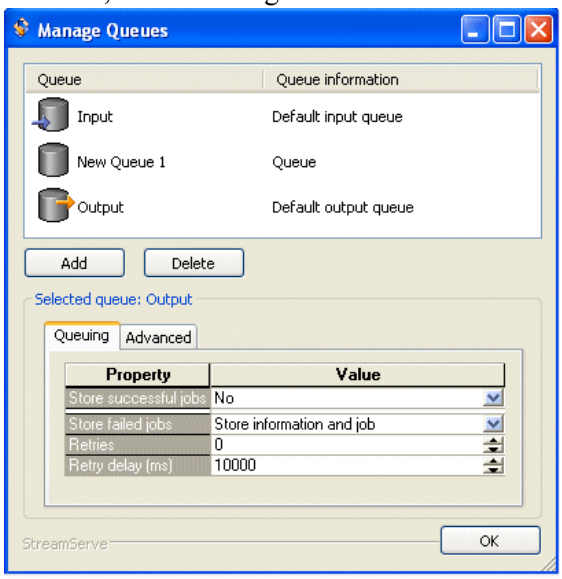


Abbildung 45 Dialogfeld „Warteschlangen verwalten“

So öffnen Sie das Dialogfeld „Warteschlangen verwalten“

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Platform-Ansicht, und wählen Sie die Option **Warteschlangen verwalten** aus. Das Dialogfeld **Warteschlangen verwalten** wird geöffnet.

Hinzufügen, Umbenennen und Löschen von Warteschlangen

So fügen Sie eine Warteschlange hinzu

1. Klicken Sie im Dialogfeld **Warteschlangen verwalten** auf **Hinzufügen**. Der Liste verfügbarer Warteschlangen wird eine neue Warteschlange hinzugefügt.
2. Benennen Sie die Warteschlange um.

So benennen Sie eine Warteschlange um

1. Klicken Sie im Dialogfeld **Warteschlangen verwalten** mit der rechten Maustaste auf die Warteschlange, die umbenannt werden soll, und wählen Sie **Umbenennen**.
2. Geben Sie für die Warteschlange einen neuen Namen ein, und drücken Sie die EINGABETASTE.

So löschen Sie eine Warteschlange

1. Wählen Sie im Dialogfeld **Warteschlangen verwalten** die zu löschende Warteschlange aus, und klicken Sie auf **Löschen**. Ein Dialogfeld wird geöffnet.
2. Klicken Sie zur Bestätigung auf **Ja**. Die Warteschlange wird gelöscht, und alle Connectors, die die Warteschlange verwendet haben, sind nicht mehr mit einer Warteschlange verbunden.

Festlegen der Standardeingabe- und Standardausgabe-warteschlange

Sie können festlegen, welche Eingabewarteschlange als Standardeingabewarteschlange und welche Ausgabewarteschlange als Standardausgabewarteschlange verwendet werden soll. Wenn Sie eine Warteschlange einem Eingabe- oder Ausgabe-Connector hinzufügen und die Option **(Standard verwenden)** auswählen, wird diese Warteschlange als Standardeingabe- bzw. Standardausgabewarteschlange ausgewählt.

So legen Sie die Standardeingabewarteschlange fest

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Warteschlange, und wählen Sie die Option **Als Standardeingabewarteschlange festlegen**.

So legen Sie die Standardausgabewarteschlange fest

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Warteschlange, und wählen Sie die Option **Als Standardausgabewarteschlange festlegen**.

Festlegen der Speicheroptionen für erfolgreiche Jobs

Ein Job wird so lange in der Warteschlange gespeichert, bis er als erfolgreich oder fehlgeschlagen gekennzeichnet wird. Was mit dem Job geschieht, nachdem er als erfolgreich gekennzeichnet wurde, hängt von der Option ab, die Sie für die Speicherung von erfolgreichen Jobs festlegen. Diese Optionen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Nein	Es werden weder Jobs noch Job-Informationen gespeichert. Wenn Sie diese Option auswählen, können Jobs aus der Warteschlange nicht erneut gesendet und Informationen zum Job nicht abgerufen werden.
Nur Speicherinformationen	Es werden keine Jobs, aber die Informationen zu den Jobs gespeichert. Wenn Sie diese Option auswählen, können Jobs aus der Warteschlange nicht erneut gesendet werden.
Speicherinformationen und Job	Sowohl der Job als auch die Informationen zum Job werden gespeichert. Diese Option ist die Standardoption. Wenn Sie diese Option auswählen, können Jobs aus der Warteschlange erneut gesendet werden.

Wann wird ein Job als erfolgreich gekennzeichnet?

- Ein aus einer Ausgangswarteschlange gesendeter Job wird als erfolgreich gekennzeichnet, wenn der Ausgangs-Job erfolgreich vom Ausgabe-Connector übermittelt wurde.
- Ein aus einer Eingangswarteschlange gesendeter Job wird als erfolgreich gekennzeichnet, wenn er erfolgreich verarbeitet wurde und wenn alle aus diesem Job erstellten Ausgangs-Jobs erfolgreich vom Ausgabe-Connector übermittelt wurden.

So legen Sie fest, wie erfolgreiche Jobs gespeichert werden

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Platform-Ansicht, und wählen Sie die Option **Warteschlangen verwalten** aus. Das Dialogfeld **Warteschlangen verwalten** wird geöffnet.
3. Wählen Sie die zu konfigurierende Warteschlange aus.
4. Wählen Sie die Registerkarte **Queuing**.
5. Wählen Sie in der Dropdownliste **Erfolgreiche Jobs speichern** die entsprechende Option aus:
   - **Nein**
   - **Nur Speicherinformationen**
   - **Speicherinformationen und Job**

Festlegen der Speicheroptionen für fehlgeschlagene Jobs

Ein Job wird so lange in der Warteschlange gespeichert, bis er als erfolgreich oder fehlgeschlagen gekennzeichnet wird. Was mit dem Job geschieht, nachdem er als fehlgeschlagen gekennzeichnet wurde und nachdem der Job von StreamServer nicht erneut gesendet werden konnte, hängt von der Option ab, die Sie für die Speicherung fehlgeschlagener Jobs festgelegt haben. Diese Optionen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Nein	Es werden weder Jobs noch Job-Informationen gespeichert. Wenn Sie diese Option auswählen, können Jobs aus der Warteschlange nicht erneut gesendet und Informationen zum Job nicht abgerufen werden.
Nur Speicherinformationen	Es werden keine Jobs, aber die Informationen zu den Jobs gespeichert. Wenn Sie diese Option auswählen, können Jobs aus der Warteschlange nicht erneut gesendet werden.
Speicherinformationen und Job	Sowohl der Job als auch die Informationen zum Job werden gespeichert. Diese Option ist die Standardoption. Wenn Sie diese Option auswählen, können Jobs aus der Warteschlange erneut gesendet werden.

Wann wird ein Job als fehlgeschlagen gekennzeichnet?

- Ein aus einer Ausgangswarteschlange gesendeter Job wird als fehlgeschlagen gekennzeichnet, wenn der Ausgangs-Job nicht vom Ausgabe-Connector übermittelt werden konnte.
- Ein aus einer Eingabewarteschlange gesendeter Job wird als fehlgeschlagen gekennzeichnet, wenn er nicht erfolgreich verarbeitet wurde oder wenn ein aus diesem Job erstellter Ausgabe-Job fehlschlägt.

So legen Sie fest, wie fehlgeschlagene Jobs gespeichert werden

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Platform-Ansicht, und wählen Sie die Option **Warteschlangen verwalten** aus. Das Dialogfeld **Warteschlangen verwalten** wird geöffnet.
3. Wählen Sie die zu konfigurierende Warteschlange aus.
4. Wählen Sie die Registerkarte **Queuing**.
5. Wählen Sie in der Dropdownliste **Fehlgeschlagene Jobs speichern** die entsprechende Option aus:
   - **Nein**
   - **Nur Speicherinformationen**
   - **Speicherinformationen und Job**

Festlegen des erneuten Sendens eines fehlgeschlagenen Jobs aus der Warteschlange

Sie können festlegen, wann StreamServer versuchen soll, einen fehlgeschlagenen Job aus der Warteschlange erneut zu senden.

So legen Sie fest, wann ein fehlgeschlagener Job erneut gesendet werden soll

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Platform-Ansicht, und wählen Sie die Option **Warteschlangen verwalten** aus. Das Dialogfeld **Warteschlangen verwalten** wird geöffnet.
3. Wählen Sie die zu konfigurierende Warteschlange aus.
4. Wählen Sie die Registerkarte **Queuing**.
5. Geben Sie im Feld **Wiederholungen** die maximale Anzahl von Versuchen zum erneuten Senden des Jobs an.
6. Geben Sie im Feld **Zeit bis Wiederholung (ms)** die Zeitdauer (in Millisekunden) an, die StreamServer warten soll, bevor der Job erneut gesendet wird.

Festlegen der maximalen Anzahl von Threads für eine Warteschlange

Für jede Warteschlange können Sie die maximale Anzahl Threads festlegen. Bei mehreren Threads kann StreamServer mehrere Jobs in der Warteschlange parallel verarbeiten. Dies ist ein Vorteil, wenn auf einen großen Job ein kleiner Job folgt. Bei Verwendung eines einzelnen Thread kann der kleine Job erst nach Abschluss des großen Jobs verarbeitet werden. Beachten Sie, dass jeder Thread Systemressourcen verbraucht.

So legen Sie die maximale Anzahl von Threads fest

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Platform-Ansicht, und wählen Sie die Option **Warteschlangen verwalten** aus. Das Dialogfeld **Warteschlangen verwalten** wird geöffnet.
3. Wählen Sie die zu konfigurierende Warteschlange aus.
4. Wechseln Sie zur Registerkarte **Erweitert**.
5. Geben Sie im Feld **Threads** die maximale Anzahl der Threads an.

Festlegen, wann Jobs verarbeitet werden

Sie können festlegen, wann Jobs verarbeitet werden. Es stehen zwei Optionen zur Auswahl. Diese Optionen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Beim Eintreffen	Der Job wird schnellstmöglich nach dem Eintreffen in der Warteschlange verarbeitet.
Wenn übergeordnetes Element vollständig ist	Der Job wird der Warteschlange hinzugefügt, nachdem der übergeordnete Job erfolgreich verarbeitet wurde. Zum Beispiel werden der Ausgabewarteschlange Ausgabe-Jobs hinzugefügt, nachdem der übergeordnete Job (übermittelt aus der Eingabewarteschlange) erfolgreich verarbeitet wurde.

So legen Sie fest, wann Jobs in einer Warteschlange verarbeitet werden

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Platform-Ansicht, und wählen Sie die Option **Warteschlangen verwalten** aus. Das Dialogfeld **Warteschlangen verwalten** wird geöffnet.
3. Wählen Sie die zu konfigurierende Warteschlange aus.
4. Wechseln Sie zur Registerkarte **Erweitert**.
5. Wählen Sie in der Dropdownliste **Jobs verarbeiten** die jeweilige Option (**Beim Eintreffen** oder **Wenn übergeordnetes Element vollständig ist**) aus.

Verwalten von StreamServer-Programmstartargumenten

Argumente für den Programmstart werden aus Design Center in eine Argumentdatei exportiert. Die Argumentdatei wird von StreamServer beim Starten des Servers gelesen und bei der Ausführung der StreamServer-Anwendung verwendet. In Design Center können Sie Argumente angeben, die der Argumentdatei hinzugefügt werden sollen.

Standardargumente und Administratorargumente

Es werden zwei Kategorien von Argumenten unterschieden:

- Standardargumente, die in die Argumentdatei `start.arg` exportiert wurden. Zum Ändern dieser Argumente müssen Sie die Argumente in Design Center ändern, das Projekt exportieren und erneut bereitstellen und die StreamServer-Anwendung neu starten.
- Administratorargumente, die in die Argumentdatei `sysadmin.arg` exportiert wurden. Zum Ändern dieser Argumente kann der Administrator die Datei `sysadmin.arg` bearbeiten und die StreamServer-Anwendung neu starten. Beachten Sie, dass bei Export und erneuter Bereitstellung des Projekts die Datei `sysadmin.arg` mit den aus Design Center exportierten Argumenten neu erstellt wird.

Physische Platform-Ebene

Die StreamServer-Anwendung, für die das Projekt bereitgestellt wird, hat ein Arbeitsverzeichnis pro physischer Ebene (die zu verwendende Ebene wird bei der Bereitstellung des Projekts angegeben). Das bedeutet, Sie legen für jede physische Ebene die Argumente für den Programmstart fest.

Konfiguration der Argumente für den Programmstart

Die Konfiguration der Argumente für den Programmstart erfolgt im Dialogfeld **Platform-Export konfigurieren**. In diesem Dialogfeld gibt es eine Registerkarte „Argumente“ für Standardargumente und eine Registerkarte „Administratorargumente“ für Administratorargumente.

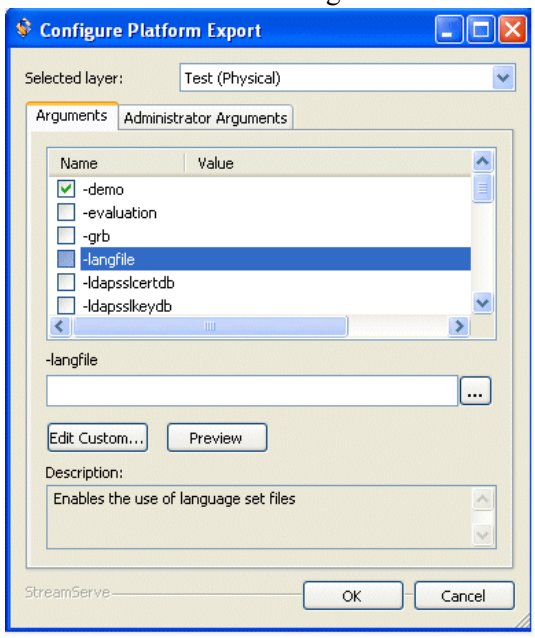


Abbildung 46 Dialogfeld „Platform-Export konfigurieren“

So öffnen Sie das Dialogfeld „Platform-Export konfigurieren“

1. Aktivieren Sie die entsprechende physische Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Platform-Ansicht, und wählen Sie die Option **Export konfigurieren** aus. Das Dialogfeld **Platform-Export konfigurieren** wird geöffnet.
3. Wechseln Sie zur Registerkarte **Argumente** oder **Administrator-argumente**.

Argumentlisten

Jede Argumentregisterkarte enthält eine Liste verfügbarer Argumente, zu denen jeweils ein Kontrollkästchen gehört.

Alle Argumente, die Sie markieren, werden in die Argumentdatei aufgenommen. Einige Argumente, zum Beispiel `-langfile`, haben Werte, die Sie angeben müssen. Zur Festlegung dieser Werte müssen Sie das Argument auswählen und die Werte angeben.

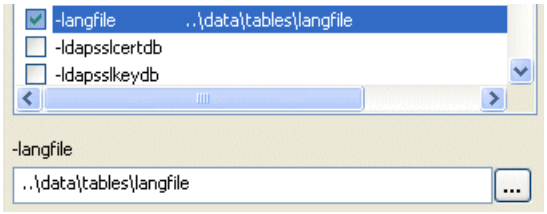


Abbildung 47 Festlegen des Wertes für das Argument „-langfile“

Benutzerdefinierte Argumente

StreamServer kann auch spezielle Argumente verwenden, die nicht in der Argumentliste enthalten sind. Diese Argumente müssen Sie der Argumentdatei als benutzerdefinierte Argumente hinzufügen:

1. Klicken Sie im Dialogfeld **Platform-Export konfigurieren** auf **Benutzerdefiniert bearbeiten**. Daraufhin wird das Dialogfeld **Benutzerdefinierte Argumente** geöffnet.
2. Geben Sie die Argumente an, und klicken Sie auf **OK**.

Verweise

Verweis auf *Argumente für den Programmstart*

Einstellungen für die Protokolldatei

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Übersicht über die Einstellungen für die Protokolldatei* auf Seite 100
- *Aktivieren/Deaktivieren der Protokollierung* auf Seite 102
- *Angeben der zu protokollierenden Meldungstypen* auf Seite 102
- *Erstellen einer neuen Protokolldatei beim Start von StreamServer* auf Seite 103
- *Protokolldateibeschränkung* auf Seite 104

Übersicht über die Einstellungen für die Protokolldatei

Die StreamServer-Anwendung, für die das Projekt bereitgestellt wird, kann in einer Protokolldatei im Arbeitsverzeichnis Protokollmeldungen aufzeichnen. In Design Center können Sie angeben, ob eine Protokolldatei erzeugt werden soll, welche Informationen in der Datei berücksichtigt werden, welche Beschränkungen gelten usw.

Physische Platform-Ebene

Je physische Ebene gibt es ein Arbeitsverzeichnis (die zu verwendende Ebene wird bei der Bereitstellung des Projekts angegeben). Das heißt, es gibt eine Protokolldatei pro physische Ebene, und Sie müssen die Einstellungen für die Protokolldatei für jede physische Ebene festlegen.

Konfiguration der Einstellungen für die Protokolldatei

Die Konfiguration der Einstellungen für die Protokolldatei erfolgt im Dialogfeld **Platform konfigurieren** auf der Registerkarte **Protokolldatei**.

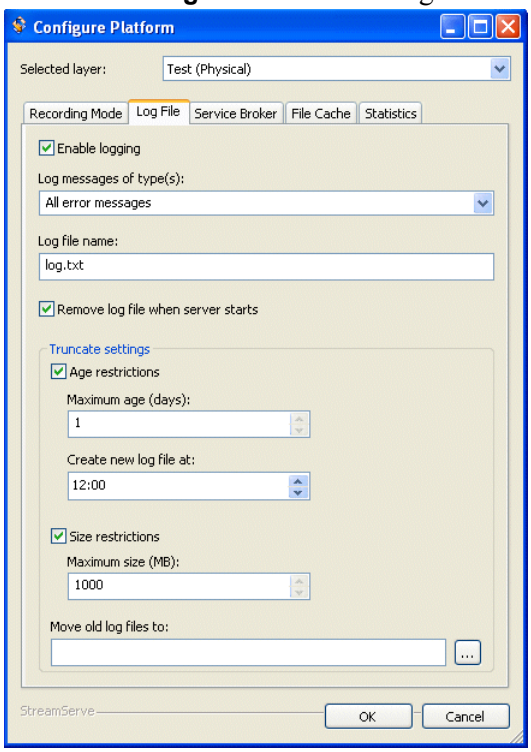


Abbildung 48 Dialogfeld „Platform konfigurieren“ (Registerkarte „Protokolldatei“)

So öffnen Sie das Dialogfeld „Platform konfigurieren“

1. Aktivieren Sie die entsprechende physische Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Platform-Ansicht, und wählen Sie die Option **Platform konfigurieren** aus. Das Dialogfeld **Platform konfigurieren** wird geöffnet.

Aktivieren/Deaktivieren der Protokollierung

Die Protokollierung ist standardmäßig aktiviert, und der Standardname der Protokolldatei lautet `log.txt`. Im Dialogfeld **Platform konfigurieren** können Sie mit der Option **Protokollierung aktivieren** angeben, ob die Protokollierung aktiviert oder deaktiviert werden soll. Gegebenenfalls können Sie unter **Protokolldateiname** auch einen neuen Namen für die Protokolldatei angeben.

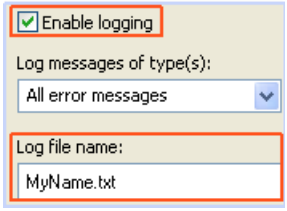


Abbildung 49 Aktivieren der Protokollierung und Angeben eines neuen Protokolldateinamens

Angeben der zu protokollierenden Meldungstypen

Im Dialogfeld **Platform konfigurieren** können Sie die Protokollebene angeben, d. h., welche Typen von Fehler-, Warn- und Informationsmeldungen im Protokoll berücksichtigt werden. Wählen Sie dazu in der Dropdownliste **Folgende Meldungstypen protokollieren** die entsprechende Option aus.

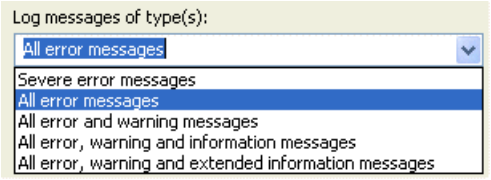

Log messages of type(s):
All error messages
Severe error messages
All error messages
All error and warning messages
All error, warning and information messages
All error, warning and extended information messages

Abbildung 50 Festlegen der Protokollebene

Option	Beschreibung
Schwerwiegende Fehlermeldungen	Im Protokoll werden nur schwerwiegende Fehlermeldungen berücksichtigt. Diese Option wird im Sinne der Systemleistung für die Produktionsebene empfohlen.
Alle Fehlermeldungen	Im Protokoll werden alle Fehlermeldungen berücksichtigt. Diese Option kann in der Produktionsebene verwendet werden, wenn mehr Informationen benötigt werden.
Alle Fehler- und Warnmeldungen	Wie im vorstehenden Fall, einschließlich Warnmeldungen. Diese Option kann ebenfalls in der Produktionsebene verwendet werden, wenn noch ausführlichere Informationen benötigt werden.

Option	Beschreibung
Alle Fehler-, Warn- und Informationsmeldungen	Wie im vorstehenden Fall, einschließlich Informationsmeldungen. Diese Option wird für die Entwicklungs- und die Testebene empfohlen.
Alle Fehler-, Warn- und erweiterten Informationsmeldungen	Wie im vorstehenden Fall, einschließlich weiterer Informationsmeldungen. Diese Option kann in der Entwicklungs- und der Testebene verwendet werden, wenn mehr Informationen benötigt werden. Beachten Sie jedoch, dass die relevanten Fehlermeldungen bei Verwendung dieser Option schwerer zu finden sind, da im Protokoll alle Informationsmeldungen angezeigt werden.

Erstellen einer neuen Protokolldatei beim Start von StreamServer

Die StreamServer-Anwendung hängt nach einem Neustart Protokollmeldungen normalerweise an dieselbe Protokolldatei an. Wenn Sie im Dialogfeld **Platform konfigurieren** die Option **Protokolldatei beim Starten des Servers entfernen** aktivieren, wird bei jedem Neustart der StreamServer-Anwendung eine neue Protokolldatei erstellt. Die alte Protokolldatei wird gelöscht und nicht an anderer Stelle gespeichert.

Protokolldateibeschränkung

Standardmäßig hängt die StreamServer-Anwendung Protokollmeldungen an dieselbe Protokolldatei an. Daher nimmt die Anzahl der Meldungen in der Protokolldatei ständig zu. Um zu verhindern, dass die Protokolldatei zu groß wird, können Sie die Protokolldatei zeit- und größenmäßig beschränken. Die alte Protokolldatei wird bei Erreichen des Grenzwerts geschlossen und gespeichert, und nachfolgende Meldungen werden von der StreamServer-Anwendung in eine neue Protokolldatei geschrieben.

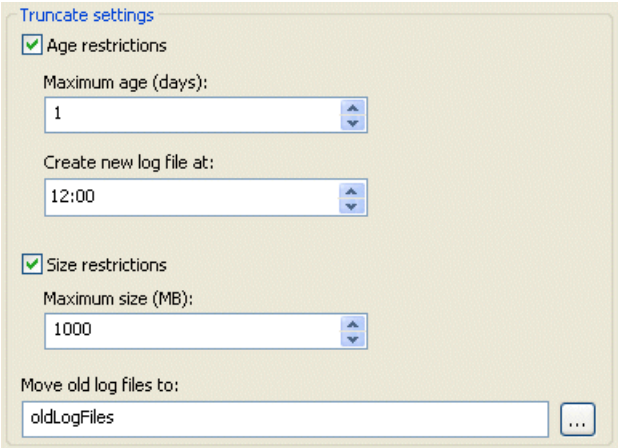


Abbildung 51 Einstellungen zur Protokolldateibeschränkung im Dialogfeld „Platform konfigurieren“

Zeitliche Beschränkung

Mithilfe der Optionen **Altersbeschränkungen** und **Maximales Alter (Tage)** legen Sie eine zeitliche Beschränkung fest. Wenn die Protokolldatei das festgelegte Zeitlimit erreicht, wird die alte Protokolldatei geschlossen und in das unter **Alte Protokolldateien verschieben in** angegebene Verzeichnis verschoben.

Dateigrößenbeschränkung

Mithilfe der Optionen **Größenbeschränkungen** und **Maximale Größe (MB)** legen Sie eine Dateigrößenbeschränkung fest. Wenn die Protokolldatei die festgelegte Dateigröße erreicht, wird die alte Protokolldatei geschlossen und in das unter **Alte Protokolldateien verschieben in** angegebene Verzeichnis verschoben.

Verbinden von Ressourcensets mit der Platform

Beim Erstellen eines Projekts wird dem Projekt automatisch ein Standardressourcenset hinzugefügt. Dieses Standardressourcenset wird automatisch mit der Platform verbunden. Sie können auch weitere Ressourcensets mit der Platform verbinden.

So verbinden Sie ein Ressourcenset mit der Platform

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Platform-Ansicht, und wählen Sie die Option **Ressourcenset hinzufügen** aus. Das Dialogfeld **Ressourcensets auswählen** wird geöffnet.
3. Wählen Sie das zu verbindende Ressourcenset aus, und klicken Sie auf **OK**.

So trennen Sie die Verbindung zwischen einem Ressourcenset und der Platform

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Platform-Ansicht, und wählen Sie die Option **Ressourcenset entfernen** aus. Das Dialogfeld **Ressourcensets entfernen** wird geöffnet.
3. Wählen Sie das zu trennende Ressourcenset aus, und klicken Sie auf **OK**.

Vorgehensweisen bei der Message-Konfiguration

In diesem Kapitel behandelte Themen

- *Aktivieren einer Message-Ansicht* auf Seite 107
- *Verwalten von Events* auf Seite 108
- *Verwalten von Processes* auf Seite 114
- *Verbinden von Ressourcensets mit einer Message-Konfiguration* auf Seite 117
- *Hinzufügen von Skripts zu einer Message-Konfiguration* auf Seite 118

Aktivieren einer Message-Ansicht

Jede Message wird in einer eigenen Message-Ansicht im Hauptfenster von Design Center konfiguriert. Vor dem Konfigurieren einer Message müssen Sie die entsprechende Message-Ansicht aktivieren.

So aktivieren Sie eine Message-Ansicht

Doppelklicken Sie im Projekt-Browser auf den Message-Knoten, den Sie aktivieren möchten. Im Hauptfenster von Design Center wird die entsprechende Message-Ansicht aktiviert.

Verwalten von Events

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Hinzufügen von Events zu einer Message-Konfiguration* auf Seite 108
- *Konfigurieren von Events* auf Seite 109
- *Verketten von Events* auf Seite 110
- *Löschen eines Events* auf Seite 113

Hinzufügen von Events zu einer Message-Konfiguration

Normalerweise enthält eine Message-Konfiguration genau ein Event. Es ist aber möglich, in ein und derselben Message-Konfiguration gegebenenfalls auch mehrere Events zu verketten (siehe *Verketten von Events* auf Seite 110). In den meisten Fällen fügen Sie einer Message-Konfiguration ein Event hinzu, indem Sie das Event völlig neu erstellen. Sie können aber auch ein vorhandenes Event kopieren und in die Message-Konfiguration einfügen.

So fügen Sie ein Event hinzu

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Message-Ansicht, und wählen Sie **Event hinzufügen** und dann den Event-Typ aus. Der Message-Ansicht wird ein neues Event hinzugefügt.
2. Benennen Sie das Event um.
3. Konfigurieren Sie das Event (siehe *Konfigurieren von Events* auf Seite 109).

So kopieren Sie ein Event

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das zu kopierende Event, und wählen Sie die Option **Kopieren**.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Message-Ansicht, und wählen Sie die Option **Einfügen** aus. Das Event wird in die Message eingefügt.
3. Benennen Sie das Event um.
4. Konfigurieren Sie das Event (siehe *Konfigurieren von Events* auf Seite 109).

Konfigurieren von Events

Nachdem Sie einer Message-Konfiguration ein neues Event hinzugefügt haben, müssen Sie das Event konfigurieren. Die Event-Konfiguration umfasst folgende Aktionen:

- *Konfigurieren von Triggern, Feldern und Blöcken*
- *Festlegen von Agent-Einstellungen und Einstellungen zur Event-Reihenfolge*
- *Festlegen der Runtime-Event-Einstellungen*
- *Skripts (Abgerufen-Skripts)*

Konfigurieren von Triggern, Feldern und Blöcken

Für jeden Event-Typ steht ein eigenes Event-Tool zur Verfügung. Informationen zum Konfigurieren von Triggern, Feldern und Blöcken finden Sie in der Dokumentation zum entsprechenden Tool.

So öffnen Sie das Event-Tool

1. Doppelklicken Sie auf das Event. Das Event-Tool wird geöffnet.
2. Konfigurieren Sie das Event, und schließen Sie das Tool.

Festlegen von Agent-Einstellungen und Einstellungen zur Event-Reihenfolge

Die Agent-Einstellungen von XMLIN- und StreamIN-Events müssen im Dialogfeld **Event-Einstellungen** festgelegt werden (siehe *Registerkarte „Agent-Einstellungen“* auf Seite 262). In diesem Dialogfeld werden auch die Einstellungen für die Event-Reihenfolge vorgenommen (siehe *Registerkarte „Event-Reihenfolge“* auf Seite 264).

So öffnen Sie das Dialogfeld „Event-Einstellungen“

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Event, und wählen Sie die Option **Einstellungen** aus.

Festlegen der Runtime-Event-Einstellungen

In der Runtime-Konfigurationsansicht, der die Message-Konfiguration hinzugefügt wird, müssen einige Event-Einstellungen vorgenommen werden. Informationen hierzu finden Sie unter *Verwalten von Events* auf Seite 127.

Skripts (Abgerufen-Skripts)

Bei Bedarf können Sie dem Event Abgerufen-Skripts hinzufügen. Informationen zu Skripts finden Sie im Handbuch *Scripting Reference*.

So fügen Sie einem Event ein Skript hinzu

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Event, und wählen Sie die Option **Skript**. Der Skript-Editor wird geöffnet.
2. Geben Sie das Skript ein, und klicken Sie auf **OK**.

Verketten von Events

Wenn mehrere Events vom selben Typ eine logische Einheit bilden, können Sie die Events in einer Message-Konfiguration verketten.

PageIN-Beispiel

Falls die Eingabedaten mehrseitige Dokumente mit unterschiedlichen Seitenlayouts beinhalten, mit zum Beispiel einem Layout auf der ersten Seite und einem anderen auf den folgenden Seiten, können Sie Events verketten, d. h., in derselben Message-Konfiguration für jeden Seitentyp ein PageIN-Event erstellen.

Abbildung 52 Eingabe mit drei unterschiedlichen Seitenlayouts (Seite 1, 2 und 3)

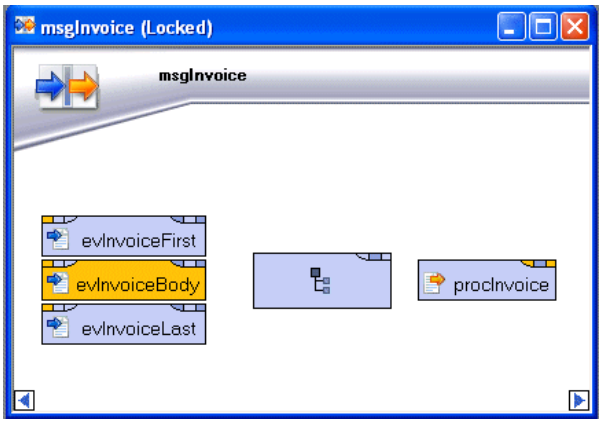


Abbildung 53 Message-Konfiguration mit drei verketteten PageIN-Events

Die in den verketteten Events definierten Felder werden an dieselbe Message-Struktur angehängt. Sobald alle Felder an die Message-Struktur angehängt wurden, wird sie an den oder die Process(es) in der Message weitergeleitet.

Muster

Um festzulegen, wann ein Event ausgelöst werden soll, müssen Sie unterschiedliche bzw. mehrere Muster verwenden.

Nicht wiederkehrende Felder

Wenn nicht wiederkehrende Felder in mehreren Events definiert sind, versucht StreamServer, der Message-Struktur dasselbe Feld mehrmals hinzuzufügen.

Falls alle durch die verketteten Events definierten Seitentypen in allen Dokumenten der Eingabe enthalten sind, sollten Sie nicht wiederkehrende Felder in allen verketteten Events nur einmal definieren und nicht einmal pro Event.

Sofern in einigen Dokumenten der Eingabe nicht alle Seitentypen enthalten sind, müssen Sie nicht wiederkehrende Felder in mehreren Events definieren. Wenn beispielsweise ein nicht wiederkehrendes Feld normalerweise im ersten der verketteten Events definiert wird und das Eingabedokument nur den durch das zweite Event festgelegten Seitentyp enthält, muss dieses Feld mit demselben Namen auch im zweiten Event definiert werden.

Wiederkehrende Felder und Blöcke

Sie können beim Konfigurieren der Processes in der Message-Konfiguration wiederkehrende Felder und Blöcke aus allen verketteten Events verwenden. Beachten Sie jedoch, dass dabei für alle Felder und Blöcke eindeutige Namen verwendet werden müssen.

Blockpriorität

Wenn Sie Blöcke mithilfe von Blockprioritäten gruppieren, müssen Sie sicherstellen, dass Blöcke des gleichen Typs in allen verketteten Events über die gleiche Priorität verfügen.

So verketten Sie Events

1. Fügen Sie die Events der Message-Ansicht hinzu, und konfigurieren Sie die Events.
2. Konfigurieren Sie den oder die Processes.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das erste Event, und wählen Sie die Option **Einstellungen** aus. Das Dialogfeld **Event-Einstellungen** wird geöffnet.
4. Wählen Sie auf der Registerkarte **Event-Reihenfolge** die geeignete Option (**Zuerst**, **Wiederholen** oder **Zuletzt**) aus. Informationen hierzu finden Sie unter *Festlegen der Reihenfolge verketteter Events*.
5. Wiederholen Sie die Schritte *3* und *4* für alle weiteren Events.

Überschreiben der Einstellungen für die Event-Reihenfolge mithilfe von Skripts

Mithilfe der Skriptfunktion `EndMessage` können Sie in einem Abgerufen-Skript die Einstellungen für die Event-Reihenfolge überschreiben.

Festlegen der Reihenfolge verketteter Events

Sie müssen die Reihenfolge verketteter Events festlegen. Die Ausgabe der Events wird in der auf der Registerkarte **Event-Reihenfolge** festgelegten Reihenfolge an dieselbe Message-Struktur angehängt. Daraufhin wird die Message-Struktur an den oder die Processes weitergeleitet.

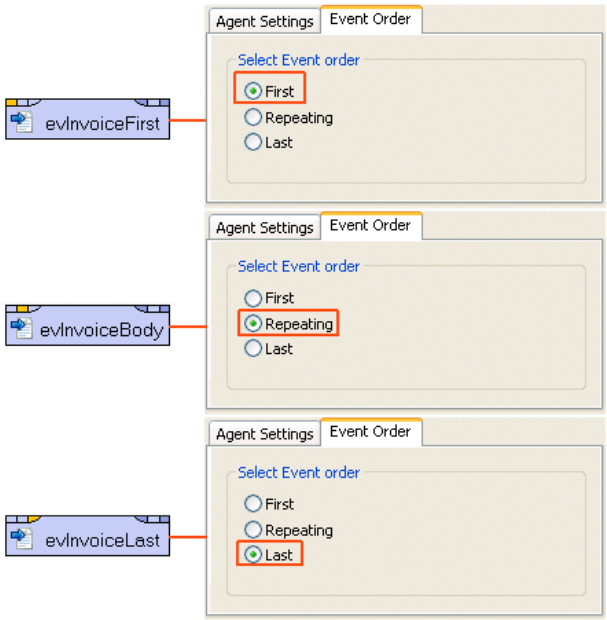


Abbildung 54 Festlegen der Reihenfolge für drei verkettete Events

Zuerst

Mit der Ausgabe eines auf `Zuerst` gesetzten Events startet die Message-Struktur.

Wenn in der Message-Konfiguration keine weiteren Events enthalten sind, oder wenn das folgende Event in der Message-Konfiguration ebenfalls ein auf `Zuerst` gesetztes Event ist, dann enthält die Message-Struktur nur die Ausgabe dieses Events.

Wiederholen

Die Ausgabe eines auf `Wiederholen` gesetzten Events wird an die Message-Struktur angehängt.

- Sofern in der Message-Konfiguration keine vorhergehenden Events vorhanden sind, ist diese Option identisch mit der Option `Zuerst`.
- Sofern in der Message-Konfiguration keine folgenden Events vorhanden sind, ist diese Option identisch mit der Option `Zuletzt`.

Zuletzt

Die Ausgabe eines auf `Zuletzt` gesetzten Events wird am Ende der Message-Struktur angehängt.

Wenn keine vorhergehenden Events in der Message-Konfiguration vorhanden sind, umfasst die Message-Struktur nur die Ausgabe dieses Events.

Löschen eines Events

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Event, und wählen Sie die Option **Löschen** aus.

Verwalten von Processes

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Hinzufügen von Processes zu einer Message-Konfiguration* auf Seite 114
- *Konfigurieren von Processes* auf Seite 115
- *Löschen eines Process* auf Seite 116

Hinzufügen von Processes zu einer Message-Konfiguration

In einer Message-Konfiguration können ein oder mehrere Processes enthalten sein. In den meisten Fällen fügen Sie einer Message-Konfiguration einen Process hinzu, indem Sie den Process neu erstellen, aber Sie können auch vorhandene Processes wiederverwenden:

- **Kopieren/Einfügen:** Kopieren eines vorhandenen Process und Einfügen des Process in die Message-Konfiguration. In diesem Fall erstellen Sie eine eigenständige Instanz des Process ohne Verknüpfung zwischen dem ursprünglichen Process und der Kopie.
- **Verknüpfung in einem Process:** Verknüpfung eines vorhandenen Process mit der Message-Konfiguration. Wenn Sie den Process ändern, wird er in allen Message-Konfigurationen, in denen er verwendet wird, geändert.

So fügen Sie einen neuen Process hinzu

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Message-Ansicht, und wählen Sie **Process hinzufügen** und dann den Process-Typ aus. Der Message-Ansicht wird ein neuer Process hinzugefügt.
2. Benennen Sie den Process um.
3. Konfigurieren Sie den Process (siehe *Konfigurieren von Processes* auf Seite 115).

So kopieren Sie einen Process

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu kopierenden Process, und wählen Sie die Option **Kopieren**.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Message-Ansicht, und wählen Sie die Option **Einfügen** aus. Der Process wird in die Message eingefügt.
3. Benennen Sie den Process um.
4. Konfigurieren Sie den Process (siehe *Konfigurieren von Processes* auf Seite 115).

So stellen Sie eine Verknüpfung zu einem vorhandenen Process her

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Message-Ansicht, und wählen Sie **Process hinzufügen** > **Vorhandener Process** und dann den gesuchten Process aus. Der Process wird der Message-Ansicht hinzugefügt.

Konfigurieren von Processes

Nachdem Sie einer Message-Konfiguration einen neuen Process hinzugefügt haben, müssen Sie den Process konfigurieren. Die Process-Konfiguration umfasst folgende Aktionen:

- *Konfigurieren von Feldern und Blöcken*
- *Festlegen der Runtime-Process-Einstellungen*
- *Skripts (Vor/Nach-Process-Skripts)*

Konfigurieren von Feldern und Blöcken

Für jeden Process-Typ steht ein eigenes Process-Tool zur Verfügung. Informationen zum Konfigurieren von Feldern und Blöcken finden Sie in der Dokumentation zum entsprechenden Tool.

So öffnen Sie das Process-Tool

1. Doppelklicken Sie auf den Process. Das jeweilige Process-Tool wird geöffnet.
2. Konfigurieren Sie den Process, und schließen Sie das Tool.

Festlegen der Runtime-Process-Einstellungen

In der Runtime-Konfigurationsansicht, der die Message-Konfiguration hinzugefügt wird, müssen einige Process-Einstellungen vorgenommen werden. Informationen hierzu finden Sie unter *Verwalten von Processes* auf Seite 128.

Skripts (Vor/Nach-Process-Skripts)

Bei Bedarf können Sie dem Process Vor-Process- und Nach-Process-Skripts hinzufügen. Informationen zu Skripts finden Sie im Handbuch *Scripting Reference*.

So fügen Sie einem Process ein Skript hinzu

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Process, und wählen Sie die Option **Skript**. Der Skript-Editor wird geöffnet.
2. Wählen Sie einen **Trigger** (Vor oder Nach) aus.
3. Geben Sie das Skript ein, und klicken Sie auf **OK**.

Löschen eines Process

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Process, und wählen Sie die Option **Löschen** aus.

Verbinden von Ressourcensets mit einer Message-Konfiguration

Beim Erstellen eines Projekts wird dem Projekt automatisch ein Standardressourcenset hinzugefügt. Dieses Standardressourcenset wird automatisch mit allen Message-Konfigurationen verbunden. Sie können auch weitere Ressourcensets mit einer Message-Konfiguration verbinden.

So verbinden Sie ein Ressourcenset mit einer Message-Konfiguration

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Message-Ansicht, und wählen Sie die Option **Ressourcenset hinzufügen** aus. Das Dialogfeld **Ressourcensets auswählen** wird geöffnet.
2. Wählen Sie das zu verbindende Ressourcenset aus, und klicken Sie auf **OK**.

So trennen Sie die Verbindung zwischen einem Ressourcenset und der Message-Konfiguration

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Message-Ansicht, und wählen Sie die Option **Ressourcenset entfernen** aus. Das Dialogfeld **Ressourcensets entfernen** wird geöffnet.
2. Wählen Sie das zu trennende Ressourcenset aus, und klicken Sie auf **OK**.

Hinzufügen von Skripts zu einer Message-Konfiguration

Sie können einer Message-Konfiguration zu verschiedenen Zeitpunkten Skripts hinzufügen:

- Abgerufen-Skripts (Events)
- Vor- und Nach-Message-Skripts
- Vor- und Nach-Process-Skripts

Informationen zu Skripts finden Sie im Handbuch *Scripting Reference*.

So fügen Sie ein Skript hinzu

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt (Event, Process oder Message), und wählen Sie die Option **Skript** aus. Der Skript-Editor wird geöffnet.
2. Wählen Sie einen **Trigger** aus.
3. Geben Sie das Skript ein, und klicken Sie auf **OK**.

Vorgehensweisen bei der Runtime-Konfiguration

In diesem Kapitel behandelte Themen

- *Aktivieren einer Runtime-Konfigurationsansicht* auf Seite 119
- *Hinzufügen von und Verbinden mit Message-Konfigurationen* auf Seite 120
- *Verwalten von Runtime-Jobs und Post-Processors* auf Seite 125
- *Verwalten von Events* auf Seite 127
- *Verwalten von Processes* auf Seite 128
- *Verwalten von Ausgabe-Connectors* auf Seite 130
- *Sortieren von Connectors in einer Runtime-Konfigurationsansicht* auf Seite 133
- *Definieren von Documents* auf Seite 134
- *Verbinden von Ressourcensets mit einer Runtime-Konfiguration* auf Seite 135

Aktivieren einer Runtime-Konfigurationsansicht

Alle Runtime-Konfigurationseinstellungen werden in der Runtime-Konfigurationsansicht vorgenommen. Für die allgemeine Ebene und alle physischen Ebenen wird dieselbe Runtime-Konfigurationsansicht verwendet. Das heißt, Sie müssen die entsprechende Runtime-Konfigurationsebene aktivieren, bevor Sie die Einstellungen konfigurieren können.

So aktivieren Sie die allgemeine Runtime-Konfigurationsebene

Doppelklicken Sie im Projekt-Browser auf den Runtime-Konfigurationsknoten.

So aktivieren Sie eine physische Runtime-Konfigurationsebene

1. Erweitern Sie im Projekt-Browser den Runtime-Konfigurationsknoten. Alle Knoten der physischen Ebene werden angezeigt.
2. Doppelklicken Sie auf den Knoten für die physische Ebene, die aktiviert werden soll.

Hinzufügen von und Verbinden mit Message-Konfigurationen

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Hinzufügen einer Message-Konfiguration zu einer Runtime-Konfiguration* auf Seite 120
- *Verknüpfen von Eingabe-Connectors mit Events* auf Seite 121
- *Verknüpfen von Processes mit Ausgabe-Connectors* auf Seite 122
- *Aufheben von Verknüpfungen mit Connectors* auf Seite 123
- *Aktivieren und Deaktivieren von Message-Konfigurationen* auf Seite 123
- *Entfernen einer Message-Konfiguration aus einer Runtime-Konfiguration* auf Seite 124

Hinzufügen einer Message-Konfiguration zu einer Runtime-Konfiguration

Wenn Sie einer Runtime-Konfiguration eine Message-Konfiguration hinzufügen, müssen Sie diese dem entsprechenden Runtime-Job hinzufügen.

So fügen Sie eine Message-Konfiguration hinzu

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Runtime-Job, und wählen Sie die Option **Message hinzufügen** aus. Das Dialogfeld **Message hinzufügen** wird geöffnet.
3. Wählen Sie die Message-Konfiguration aus, und klicken Sie auf **OK**.

Verknüpfen von Eingabe-Connectors mit Events

Wenn Sie der Runtime-Konfiguration die Message-Konfiguration hinzufügen, müssen Sie das Event mit den geeigneten Eingabe-Connectors verknüpfen. Bei einer Message-Konfiguration zur Rechnungsverarbeitung müssen Sie beispielsweise das Event mit dem Eingabe-Connector verknüpfen, der die Rechnungen aus der Quellanwendung abruft.

Ein Eingabe-Connector – mehrere Events

Ein Eingabe-Connector kann mit mehreren Events verknüpft werden. So kann ein Eingabe-Connector beispielsweise seitenformatierte Eingabedaten an ein PageIN-Event und XML-strukturierte Eingabedaten an ein XMLIN-Event übermitteln.

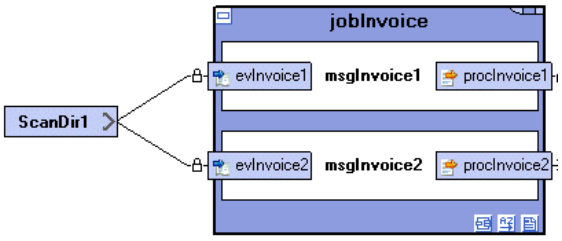


Abbildung 55 Ein Eingabe-Connector, verknüpft mit zwei Events

Ein Event – mehrere Eingabe-Connectors

Ein Event kann mit mehreren Eingabe-Connectors verknüpft werden. So kann beispielsweise ein StreamIN-Event die Eingabedaten von zwei unterschiedlichen Verzeichnissen über zwei verschiedene Directory-Eingabe-Connectors abrufen.

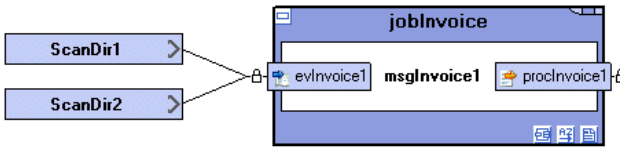


Abbildung 56 Zwei Eingabe-Connectors, verknüpft mit demselben Event

So verknüpfen Sie einen Eingabe-Connector mit einem Event

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Ziehen Sie bei gedrückt gehaltener Maustaste eine Linie vom Connector zum Event.

So heben Sie die Verknüpfung zwischen einem Eingabe-Connector und einem Event auf

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Verknüpfung, und wählen Sie die Option **Verknüpfung löschen** aus.

Einschränkungen bei Verbindungen

Bei einigen Eingabetypen, beispielsweise Agent in einem StreamIN-Event, kann ein Connector nicht von mehreren Events gemeinsam verwendet werden.

Verknüpfen von Processes mit Ausgabe-Connectors

Wenn Sie der Runtime-Konfiguration die Message-Konfiguration hinzufügen, müssen Sie die Processes mit den geeigneten Ausgabe-Connectors verknüpfen. Bei einer Message-Konfiguration zur Rechnungsverarbeitung müssen Sie beispielsweise die Processes mit den Ausgabe-Connectors verknüpfen, die die Rechnungen an die Zielgeräte (Drucker, Fax usw.) übermitteln.

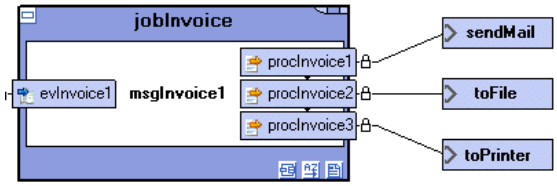


Abbildung 57 Mit Ausgabe-Connectors verknüpfte Processes

Statische und dynamische Verbindungen

Wenn Sie einen Process mit einem Ausgabe-Connector verknüpfen, können Sie entweder eine statische oder eine dynamische Verbindung erstellen.

Wenn Sie eine statische Verbindung erstellen, werden die Ausgabedaten immer über denselben Ausgabe-Connector übermittelt. Beachten Sie aber, dass es nicht möglich ist, eine statische Verknüpfung zwischen einem Process und mehreren Connectors zu erstellen.

Wenn Sie eine dynamische Verbindung erstellen, bestimmen Variablen in den verarbeiteten Daten, welcher Ausgabe-Connector verwendet wird.

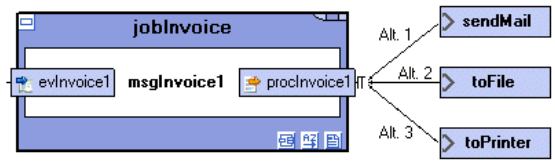


Abbildung 58 Dynamische Verbindung mit drei Ausgabe-Connectors

So erstellen Sie eine statische Verknüpfung

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Ziehen Sie bei gedrückt gehaltener Maustaste eine Linie vom Connector zum Process.

So erstellen Sie eine dynamische Verknüpfung

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Process, und wählen Sie **Connector-Auswahl** aus. Das *Dialogfeld „Auswahlmethode für Connector“* wird geöffnet.
3. Wählen Sie die geeignete Methode aus, legen Sie die gewünschten Einstellungen fest, und klicken Sie dann auf **OK**.

Aufheben von Verknüpfungen mit Connectors

Sie haben die Möglichkeit, Verknüpfungen von Connectors mit Events und Processes aufzuheben. Dabei hängt die Vorgehensweise davon ab, ob die Verbindung statisch (Eingabe- und Ausgabe-Connector) oder dynamisch (Ausgabe-Connector) ist.

So heben Sie eine statische Verknüpfung auf

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Verknüpfung, und wählen Sie die Option **Verknüpfung löschen** aus.

So heben Sie eine dynamische Verknüpfung auf

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Process, und wählen Sie **Connector-Auswahl** aus. Das *Dialogfeld „Auswahlmethode für Connector“* wird geöffnet.
3. Wählen Sie **Keine** aus, und klicken Sie auf **OK**.

Aktivieren und Deaktivieren von Message-Konfigurationen

Sie haben die Möglichkeit, eine Message-Konfiguration in einer Runtime-Konfiguration zu deaktivieren. Deaktivierte Message-Konfigurationen werden von der StreamServer-Anwendung beim Ausführen des Projekts ignoriert.

Physische Runtime-Konfigurationsebene

Message-Konfigurationen werden für jeweils eine physische Ebene aktiviert bzw. deaktiviert.

So deaktivieren Sie eine Message-Konfiguration

1. Aktivieren Sie die entsprechende physische Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Message-Konfiguration, und wählen Sie **Aktiviert** aus, um die Auswahl aufzuheben.

So aktivieren Sie eine Message-Konfiguration

1. Aktivieren Sie die entsprechende physische Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die (abgeblendete) Message-Konfiguration, und wählen Sie die Option **Aktiviert** aus.

Entfernen einer Message-Konfiguration aus einer Runtime-Konfiguration

Sie haben die Möglichkeit, eine Message-Konfiguration aus einer Runtime-Konfiguration zu entfernen. Dabei wird die Message-Konfiguration aus der Runtime-Konfiguration entfernt, aber nicht aus dem Projekt.

So entfernen Sie eine Message-Konfiguration

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Message-Konfiguration, und wählen Sie die Option **Message entfernen** aus.

Verwalten von Runtime-Jobs und Post-Processors

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Hinzufügen, Umbenennen und Löschen von Runtime-Jobs* auf Seite 125
- *Hinzufügen, Umbenennen und Löschen von Post-Processors* auf Seite 125
- *Ein- und Ausblenden von Runtime-Jobs und Post-Processors* auf Seite 126
- *Skripts* auf Seite 126

Hinzufügen, Umbenennen und Löschen von Runtime-Jobs

Standardmäßig enthält eine Runtime-Konfiguration einen Runtime-Job. Sie können ggf. weitere Runtime-Jobs hinzufügen.

So fügen Sie einen Runtime-Job hinzu

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Runtime-Konfigurationsansicht, und wählen Sie die Option **Neuer Job** aus. Der Runtime-Konfigurationsansicht wird ein neuer Runtime-Job hinzugefügt.

So benennen Sie einen Runtime-Job um

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Job, wählen Sie die Option **Umbenennen** aus, und geben Sie den neuen Namen ein.

So löschen Sie einen Runtime-Job

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Job, und wählen Sie die Option **Job löschen** aus.

Hinzufügen, Umbenennen und Löschen von Post-Processors

So fügen Sie einen Post-Processor hinzu

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Runtime-Konfigurationsansicht, und wählen Sie die Option **Neuer Post-Processor** aus. Der Runtime-Konfigurationsansicht wird ein neuer Post-Processor hinzugefügt.

So benennen Sie einen Post-Processor um

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Post-Processor, wählen Sie die Option **Umbenennen** aus, und geben Sie den neuen Namen ein.

So löschen Sie einen Post-Processor

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Post-Processor, und wählen Sie **Post-Processor löschen** aus.

Ein- und Ausblenden von Runtime-Jobs und Post-Processors

Sie können die in der Runtime-Konfigurationsansicht angezeigten Runtime-Jobs und Post-Processors ein- und ausblenden. Wenn Sie sie einblenden, werden alle Events, Processes und Connector-Verknüpfungen angezeigt. Wenn Sie sie ausblenden, werden keine Events, Processes und Connector-Verknüpfungen angezeigt.

So blenden Sie einen einzelnen Job ein oder aus

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie in der oberen linken Ecke des Jobs auf **-**, um den Job auszublenden, oder auf **+**, um den Job einzublenden.

So blenden Sie alle Jobs aus

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Wählen Sie **Runtime** > **Alle Jobs und Post-Processors ausblenden** aus.

So blenden Sie alle Jobs ein

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Wählen Sie **Runtime** > **Alle Jobs und Post-Processors einblenden** aus.

Skripts

Bei Bedarf können Sie den Runtime-Jobs und Post-Processors Vor- und Nach-Skripts hinzufügen. Informationen zu Skripts finden Sie im Handbuch *Scripting Reference*.

So fügen Sie einem Runtime-Job oder Post-Processor ein Skript hinzu

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Job, und wählen Sie die Option **Skript**. Der Skript-Editor wird geöffnet.
2. Wählen Sie einen **Trigger** (Vor oder Nach) aus.
3. Geben Sie das Skript ein, und klicken Sie auf **OK**.

Verwalten von Events

In diesem Abschnitt behandelte Themen

Event-Reihenfolge auf Seite 127

Event-Reihenfolge

Wenn dasselbe Muster mehrere Events auslöst, werden die Events in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie in der Runtime-Konfigurationsansicht angezeigt werden (von oben nach unten). Sie können die Reihenfolge der Message-Konfigurationen per Drag & Drop sowie durch das Angeben von Prioritäten für die Events ändern.

So geben Sie eine Priorität für ein Event an

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Event, und wählen Sie die Option **Einstellungen** aus. Das Dialogfeld **Runtime-Event-Einstellungen** wird geöffnet.
3. Wählen Sie auf der Registerkarte **Allgemein** in der Liste **Priorität** die gewünschte Priorität aus. (Eine höhere Zahl entspricht einer niedrigeren Priorität.)

Verwalten von Processes

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Process-Reihenfolge* auf Seite 128
- *Definieren von Regeln für das Auslösen von Processes* auf Seite 128
- *Aktivieren und Deaktivieren von Processes* auf Seite 129

Process-Reihenfolge

Processes werden in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie in der Runtime-Konfigurationsansicht angezeigt werden (von oben nach unten). Sie können die Reihenfolge der Processes in einer Message-Konfiguration per Drag & Drop ändern.

Definieren von Regeln für das Auslösen von Processes

Sie können für das Ausführen eines Process Regeln definieren (logische Operatoren `AND`, `OR` und `NOT`).

So definieren Sie Regeln

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Process, und wählen Sie die Option **Einstellungen** aus. Das Dialogfeld **Runtime-Process-Einstellungen** wird geöffnet.
2. Geben Sie auf der *Registerkarte „Regel“* die gewünschte Regel ein.

Beispiele

Beispiel 1 *Verwenden der im Event enthaltenen Muster zum Auslösen des Process*

Regel: `idInvoice1 AND idInvoice2`

Ergebnis: Der Process wird nur ausgeführt, wenn das Event sowohl `idInvoice1` als auch `idInvoice2` als Muster enthält.

Beispiel 2 *Verwenden der im Event enthaltenen Variablen zum Auslösen des Process*

Regel: `$page=3 OR $page=4`

Ergebnis: Der Process wird nur ausgeführt, wenn die Variable `$page` 3 oder 4 entspricht.

Beispiel 3 *Verwenden eines Connector-Namens zum Auslösen des Process*

Das Vor-Skript `$InConnector=InConnectorName();` wird dem Event hinzugefügt.

Regel: `$InConnector=Input1`

Ergebnis: Der Process wird nur ausgeführt, wenn die Eingabedaten vom Connector `Input1` stammen.

Aktivieren und Deaktivieren von Processes

Sie haben die Möglichkeit, einen Process in einer Runtime-Konfiguration zu deaktivieren. Deaktivierte Processes werden von der StreamServer-Anwendung beim Ausführen des Projekts ignoriert.

Physische Runtime-Konfigurationsebene

Processes werden für jeweils eine physische Ebene aktiviert bzw. deaktiviert.

So deaktivieren Sie einen Process

1. Aktivieren Sie die entsprechende physische Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Process, und klicken Sie dann auf die Option **Aktiviert**, um die Auswahl aufzuheben.

So aktivieren Sie einen Process

1. Aktivieren Sie die entsprechende physische Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den (abgeblendeten) Process, und wählen Sie die Option **Aktiviert** aus.

Verwalten von Ausgabe-Connectors

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Konfigurieren der physischen Einstellungen von Ausgabe-Connectors* auf Seite 130
- *Konfigurieren der Gerätetreibereinstellungen* auf Seite 131
- *Blattlayout* auf Seite 131
- *Kuvertierung, OMR-Codes und Bezeichnungen* auf Seite 131
- *Kopieren und Einfügen allgemeiner Einstellungen für Ausgabe-Connectors* auf Seite 132
- *Aktivieren und Deaktivieren von Ausgabe-Connectors* auf Seite 132

Konfigurieren der physischen Einstellungen von Ausgabe-Connectors

In der Platform können Sie den zu verwendenden Connector und die Standardeinstellungen für den ausgewählten Connector-Typ angeben. In der Runtime-Konfiguration können Sie die Connector-Standardeinstellungen in jeder physischen Ebene überschreiben.

Physische Runtime-Konfigurationsebene

Die Einstellungen zum Connector-Typ werden für jeweils eine physische Ebene konfiguriert.

Ausgabemodus

Sie legen die Connector-Einstellungen entweder für Process-Beginn, Document-Ende oder Job-Ende fest. Die zu verwendende Option hängt von dem für den Connector angegebenen Ausgabemodus ab.

So konfigurieren Sie die Ausgabe-Connector-Einstellungen

1. Aktivieren Sie die entsprechende physische Ebene.
2. Doppelklicken Sie auf den Ausgabe-Connector. Das *Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen bearbeiten“* wird geöffnet.
3. Wählen Sie den Kontext aus, und klicken Sie auf **OK**. Das Dialogfeld **Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen** wird geöffnet.
4. Bearbeiten Sie auf der Registerkarte für den Connector-Typ die entsprechenden Einstellungen.

Konfigurieren der Gerätetreibereinstellungen

In der Platform können Sie den dem Ausgabe-Connector hinzuzufügenden Treibertyp und die Standardeinstellungen für den ausgewählten Treibertyp angeben. In der Runtime-Konfiguration können Sie die Standardtreibereinstellungen überschreiben und spezielle Treibereinstellungen für Job-Beginn und Document-Beginn festlegen. Wo Sie die Treibereinstellungen (Process-Beginn, Document-Beginn oder Job-Beginn) konfigurieren, hängt vom Treibertyp ab.

Allgemeine Runtime-Konfigurationsebene

Gerätetreibereinstellungen werden in der allgemeinen Ebene konfiguriert.

So konfigurieren Sie die Gerätetreibereinstellungen

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Doppelklicken Sie auf den Ausgabe-Connector. Das Dialogfeld **Ausgabe-Connector-Einstellungen bearbeiten** wird geöffnet.
3. Wählen Sie den Kontext aus, und klicken Sie auf **OK**. Das Dialogfeld **Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen** wird geöffnet.
4. Klicken Sie auf das Symbol **Process-Beginn**, **Document-Ende** oder **Job-Ende**.
5. Legen Sie auf der Registerkarte **Gerätetreibereinstellungen** die gewünschten Optionen fest.

Blattlayout

Informationen hierzu finden Sie im Handbuch *Sheet layout*.

Kuvertierung, OMR-Codes und Bezeichnungen

Informationen hierzu finden Sie im Handbuch *Document sorting and bundling*.

Kopieren und Einfügen allgemeiner Einstellungen für Ausgabe-Connectors

Sie können die allgemeinen Ausgabe-Connector-Einstellungen aus einem Ausgabe-Connector (Quell-Connector) kopieren und sie dann in einem anderen Ausgabe-Connector (Ziel-Connector) einfügen. Wenn Sie beispielsweise einen neuen Ausgabe-Connector mit komplexen Runtime-Einstellungen (AFP-Treiber, OMR-Codes, Kuvertierung usw.) erstellen und bereits über einen Ausgabe-Connector mit ähnlichen Einstellungen verfügen, können Sie die Einstellungen aus dem vorhandenen Connector kopieren und in den neuen Connector einfügen.

Allgemeine Runtime-Konfigurationsebene

Sie können Connector-Einstellungen nur in der allgemeinen Ebene kopieren und einfügen. Kopiert und eingefügt werden alle allgemeinen Einstellungen (mit Ausnahme von Notizen).

So kopieren Sie Ausgabe-Connector-Einstellungen und fügen sie ein

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Quell-Connector, und wählen Sie die Option **Connector-Einstellungen kopieren**.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ziel-Connector, und wählen Sie die Option **Connector-Einstellungen einfügen**.

Aktivieren und Deaktivieren von Ausgabe-Connectors

Sie haben die Möglichkeit, einen Ausgabe-Connector in einer Runtime-Konfiguration zu deaktivieren. Deaktivierte Connectors werden von der StreamServer-Anwendung beim Ausführen des Projekts ignoriert.

Physische Runtime-Konfigurationsebene

Ausgabe-Connectors werden für jeweils eine physische Ebene aktiviert bzw. deaktiviert.

So deaktivieren Sie einen Ausgabe-Connector

1. Aktivieren Sie die entsprechende physische Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ausgabe-Connector, und wählen Sie **Aktiviert** aus, um die Auswahl aufzuheben.

So aktivieren Sie einen Ausgabe-Connector

1. Aktivieren Sie die entsprechende physische Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den (abgeblendeten) Ausgabe-Connector, und wählen Sie die Option **Aktiviert** aus.

Sortieren von Connectors in einer Runtime-Konfigurationsansicht

Die Connectors in einer Runtime-Konfigurationsansicht werden standardmäßig in der Reihenfolge angezeigt, in der sie der Platform-Ansicht hinzugefügt wurden. Sie können die Connectors aber bei Bedarf in jeder Runtime-Konfigurationsansicht nach Belieben sortieren.

Sie können die Reihenfolge der Connectors per Drag & Drop ändern, die Connectors alphabetisch (auf- oder absteigend) sortieren oder in die Reihenfolge der Platform-Ansicht bringen.

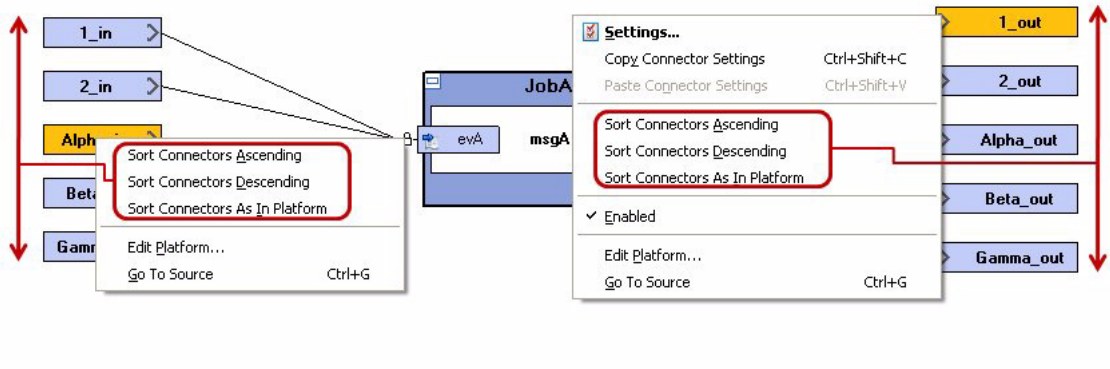


Abbildung 59 Sortieren von Connectors in einer Runtime-Konfigurationsansicht

So sortieren Sie die Connectors in auf- oder absteigender Reihenfolge

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Connector, und wählen Sie die Option **Connectors aufsteigend sortieren** bzw. **Connectors absteigend sortieren**.

So bringen Sie Connectors in die Reihenfolge der Platform-Ansicht

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Connector, und wählen Sie die Option **Connectors wie in Platform sortieren**.

So verschieben Sie einen Connector an eine andere Position

Ziehen Sie den Connector bei gedrückter Maustaste auf die gewünschte Position.

Definieren von Documents

Im Ausgabemodus **Document** wartet der Ausgabe-Connector, bis die Ausgabedokumente nach Kundennummer, Lieferadresse usw. zusammengefasst wurden. Weitere Informationen zum Ausgabemodus **Document** finden Sie unter *Ausgabemodus „Document“* auf Seite 22. Gehen Sie folgendermaßen vor, um den Ausgabemodus **Document** zu aktivieren:

- Wählen Sie in der allgemeinen Platform-Ebene für den Connector den Ausgabemodus **Document** aus.
- Definieren Sie das Document, d. h. den Document-Trigger, für den Runtime-Job und Ausgabe-Connector.

Allgemeine Runtime-Konfigurationsebene

Der Document-Trigger wird in der allgemeinen Ebene erstellt.

So erstellen Sie einen Document-Trigger

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Doppelklicken Sie auf den Connector. Das Dialogfeld **Ausgabe-Connector-Einstellungen bearbeiten** wird geöffnet.
3. Doppelklicken Sie auf den Job, für den Sie das Document definieren möchten. Das Dialogfeld **Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen** wird geöffnet.
4. Klicken Sie auf das Symbol **Document-Trigger**, und geben Sie die **Document-Triggervariable** ein.

Verbinden von Ressourcensets mit einer Runtime-Konfiguration

Beim Erstellen eines Projekts wird dem Projekt automatisch ein Standardressourcenset hinzugefügt. Dieses Standardressourcenset wird automatisch mit allen Runtime-Konfigurationen verbunden. Sie können auch weitere Ressourcensets mit einer Runtime-Konfiguration verbinden.

So verbinden Sie ein Ressourcenset mit einer Runtime-Konfiguration

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Runtime-Konfigurationsansicht, und wählen Sie die Option **Ressourcenset hinzufügen** aus. Das Dialogfeld **Ressourcensets auswählen** wird geöffnet.
3. Wählen Sie das zu verbindende Ressourcenset aus, und klicken Sie auf **OK**.

So trennen Sie die Verbindung zwischen einem Ressourcenset und der Platform

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Runtime-Konfigurationsansicht, und wählen Sie die Option **Ressourcenset entfernen** aus. Das Dialogfeld **Ressourcensets entfernen** wird geöffnet.
3. Wählen Sie das zu trennende Ressourcenset aus, und klicken Sie auf **OK**.

Vorgehensweisen bei der Ressourcenset-Verwaltung

In diesem Kapitel behandelte Themen

- *Ressourcenset-Verwaltung* auf Seite 138
- *Ressourcenverwaltung* auf Seite 142

Ressourcenset-Verwaltung

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Verbinden eines Ressourcensets mit einer Projektkomponente* auf Seite 138
- *Hinzufügen von Ordnern zu einem Ressourcenset* auf Seite 138
- *Hinzufügen von Ressourcen zu einem Ressourcenset* auf Seite 139

Verbinden eines Ressourcensets mit einer Projektkomponente

Das Standardressourcenset des Projekts wird automatisch mit allen Projektkomponenten verbunden (Platform, Runtime-Konfiguration und Message-Konfiguration). Sie können ggf. aber auch weitere Ressourcensets mit einer Projektkomponente verbinden.

So verbinden Sie ein Ressourcenset mit einer Projektkomponente

1. Aktivieren Sie die Projektkomponentenansicht im Hauptfenster (z. B. durch Doppelklicken auf den zugehörigen Knoten im Projekt-Browser).
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Komponentenansicht, und wählen Sie die Option **Ressourcenset hinzufügen** aus. Das Dialogfeld **Ressourcensets auswählen** wird geöffnet.
3. Wählen Sie das zu verbindende Ressourcenset aus, und klicken Sie auf **OK**.

So trennen Sie die Verbindung zwischen einem Ressourcenset und einer Projektkomponente

1. Aktivieren Sie die Projektkomponentenansicht im Hauptfenster.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Komponentenansicht, und wählen Sie die Option **Ressourcenset entfernen** aus. Das Dialogfeld **Ressourcensets entfernen** wird geöffnet.
3. Wählen Sie das zu trennende Ressourcenset aus, und klicken Sie auf **OK**.

Hinzufügen von Ordnern zu einem Ressourcenset

Sie können die Ressourcen in einem Ressourcenset strukturieren, indem Sie Ordner und Unterordner erstellen. Anschließend fügen Sie die Ressourcen den entsprechenden Ordnern hinzu. Sie können die Position der Ressourcen innerhalb der Ressourcenstruktur auch per Drag & Drop ändern.

So erstellen Sie einen Ordner in einem Ressourcenset

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Knoten (Stammknoten oder Ordner), unter dem Sie den Ordner einfügen möchten, und wählen Sie die Option **Neu** > **Ordner** aus. Ein neuer Ordner wird hinzugefügt.
2. Benennen Sie den Ordner um.

Hinzufügen von Ressourcen zu einem Ressourcenset

Wenn Sie eine Ressource einem Ressourcenset hinzufügen, erstellen Sie eine Verbindung zwischen dem Ressourcenset und einer physischen Ressourcendatei. Daher kann dieselbe Ressourcendatei mit mehreren Ressourcensets verknüpft werden. Für das Hinzufügen von Ressourcen zu einem Ressourcenset stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

- Erstellen Sie mit dem Ressourcen-Editor eine neue Ressourcendatei, und verknüpfen Sie die Ressourcendatei mit dem Ressourcenset. Informationen hierzu finden Sie unter *Erstellen von Ressourcen mithilfe des Ressourcen-Editors* auf Seite 139.
- Erstellen Sie durch Importieren einer Quelldatei eine neue Ressourcendatei, und verknüpfen Sie die Ressourcendatei mit dem Ressourcenset. *Erstellen von Ressourcen durch Importieren von Quelldateien* auf Seite 140.
- Verknüpfen Sie eine vorhandene Ressourcendatei mit dem Ressourcenset. *Verknüpfen vorhandener Ressourcen* auf Seite 140.
- Erstellen Sie durch Importieren einer Schriftart eine neue Schriftart-Ressourcendatei, und verknüpfen Sie die Ressourcendatei mit dem Ressourcenset. *Importieren von Schriftarten* auf Seite 141.

Erstellen von Ressourcen mithilfe des Ressourcen-Editors

Bei dieser Methode erstellen Sie im Projektverzeichnis eine Ressourcendatei und verknüpfen die Ressourcendatei mit dem Ressourcenset.

Zum Bearbeiten der Ressource müssen Sie den Ressourcen-Editor verwenden. Informationen hierzu finden Sie unter *Bearbeiten von Ressourcen mithilfe des Ressourcen-Editors* auf Seite 142.

So erstellen Sie mithilfe eines Ressourcen-Editors eine Ressource

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Ressourcenset, und wählen Sie die Option **Neu** sowie den Ressourcentyp aus. Daraufhin wird dem Ressourcenset eine neue Ressource hinzugefügt.
2. Benennen Sie die Ressource um.
3. Doppelklicken Sie auf die Ressource. Daraufhin wird der Ressourcen-Editor geöffnet.
4. Konfigurieren und speichern Sie die Ressource, und schließen Sie den Editor.

Erstellen von Ressourcen durch Importieren von Quelldateien

Bei dieser Methode erstellen Sie im Projektverzeichnis eine Ressourcendatei und verknüpfen die Ressourcendatei mit dem Ressourcenset.

Zum Bearbeiten der Ressource nehmen Sie die entsprechenden Änderungen an der Quelldatei vor und aktualisieren dann die Ressource. Informationen hierzu finden Sie unter *Bearbeiten importierter Ressourcen* auf Seite 143. Wenn Sie für die Ressource einen Ressourcen-Editor angegeben haben, können Sie die Ressource auch mithilfe des Ressourcen-Editors bearbeiten. Informationen hierzu finden Sie unter *Bearbeiten von Ressourcen mithilfe des Ressourcen-Editors* auf Seite 142.

So erstellen Sie eine Ressource durch Importieren einer Quelldatei

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Ressourcenset, und wählen Sie die Option **Importieren** und anschließend die gewünschte Quelldatei aus. Daraufhin wird das Dialogfeld **Ressourcentypeinstellungen** geöffnet.
2. Geben Sie den Ressourcentyp an, und klicken Sie auf **OK**. Daraufhin wird dem Ressourcenset eine neue Ressource hinzugefügt.
3. Benennen Sie die Ressource um.

Verknüpfen vorhandener Ressourcen

Bei dieser Methode verknüpfen Sie eine vorhandene Ressourcendatei aus dem Projektverzeichnis eines anderen Projekts mit dem Ressourcenset. So können Sie beispielsweise ein von mehreren Projekten gemeinsam genutztes Logo mit dem Ressourcenset verknüpfen.

Wenn Sie eine verknüpfte Ressource bearbeiten, wird sie in allen Ressourcensets geändert, die mit ihr verbunden sind.

So stellen Sie eine Verknüpfung zu einer vorhandenen Ressource her

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Ressourcenset, und wählen Sie die Option **Ressource hinzufügen** und anschließend die gewünschte Ressourcendatei aus. Daraufhin wird dem Ressourcenset eine neue Ressource hinzugefügt.

Importieren von Schriftarten

Hierbei handelt es sich um einen speziellen Fall des Importierens von Quelldateien. Bei dieser Methode importieren Sie manuell Schriftarten aus dem Schriftartenverzeichnis in das Ressourcenset.

So importieren Sie Schriftarten

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Ressourcenset, und wählen Sie die Option **Schriftart importieren** aus. Das Dialogfeld **Schriftart auswählen** wird geöffnet.
2. Wählen Sie die zu importierende Schriftart aus, und klicken Sie auf **OK**. Daraufhin werden dem Ressourcenset die neuen Ressourcen hinzugefügt.

Importieren aller verwendeten Schriftarten

Es gibt auch eine Alternative zum manuellen Importieren von Schriftarten. Sie können beim Exportieren eines Projekts wählen, einem Ressourcenset alle verwendeten Schriftarten hinzuzufügen. Auf diese Weise wird gewährleistet, dass alle Schriftarten zur Verfügung stehen, wenn Sie das Projekt auf einen anderen Computer verschieben.

Aktivieren Sie hierzu im Dialogfeld **Exportieren** die Option **Exportierte Schriftarten dem Standardressourcenset der Platform hinzufügen**.

Ressourcenverwaltung

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Bearbeiten von Ressourcen mithilfe des Ressourcen-Editors* auf Seite 142
- *Bearbeiten importierter Ressourcen* auf Seite 143
- *Ändern des Ressourcentyps* auf Seite 143
- *Festlegen von Ressourcen-Editoren* auf Seite 144
- *Extrahieren einer Ressource in eine Datei* auf Seite 144
- *Anzeigen von Ressourcenabhängigkeiten* auf Seite 145

Bearbeiten von Ressourcen mithilfe des Ressourcen-Editors

Für die in der folgenden Tabelle angezeigten Ressourcentypen gibt es Ressourcen-Editoren, mit denen Sie die jeweilige Ressource bearbeiten können.

Ressourcentyp	Standardressourcen-Editor
Beschreibungsdatei	UTF8 Edit
Blattlayout	Sheet Layout Editor
Dokumenttyp	Dokumenttyp-Editor
Filterkette	Filter Chain Editor
Funktionsdatei	Skript-Editor
Layoutvorlage	UTF8 Edit
Metadatengruppe	MetaData-Gruppen-Editor
Muster	UTF8 Edit
OutputPlus-Konfiguration	UTF8 Edit
Overlay	Overlay Editor
Post-Processor-Abfrage	Post-Processor Repository Tool
RDI-Einstellung	UTF8 Edit
Sicherheitskonfiguration	Security Editor
StoryTeller-Dokument	StoryTeller-Tool
SXD-Datei	UTF8 Edit
Tabellendatei	UTF8 Edit
XDP-Vorlage	UTF8 Edit
XML-Formatvorlage	UTF8 Edit

Zum Bearbeiten anderer Ressourcentypen mit einem Ressourcen-Editor müssen Sie den zu verwendenden Editor auswählen. Informationen hierzu finden Sie unter *Festlegen von Ressourcen-Editoren* auf Seite 144.

So bearbeiten Sie mithilfe eines Ressourcen-Editors eine Ressource

1. Doppelklicken Sie auf die Ressource. Daraufhin wird der Ressourcen-Editor geöffnet.
2. Bearbeiten und speichern Sie die Ressourcendatei, und schließen Sie den Editor.

Bearbeiten importierter Ressourcen

Wenn Sie mit dem Befehl **Importieren** eine neue Ressource erstellt haben, können Sie die Quelldatei bearbeiten und dann die Änderungen auf die Ressource anwenden.

So bearbeiten Sie eine importierte Ressource

1. Bearbeiten Sie die Quelldatei.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ressource, und wählen Sie die Option **Von Ursprung aktualisieren** aus.

Ändern des Ressourcentyps

Wenn Sie mit dem Befehl **Neu** eine Ressource erstellen, wählen Sie den zu erstellenden Ressourcentyp aus. Wenn Sie mit dem Befehl **Importieren** eine neue Ressource erstellen, geben Sie den Ressourcentyp für die importierte Ressource an. In beiden Fällen können Sie den Ressourcentyp im Nachhinein ändern.

So ändern Sie den Ressourcentyp

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ressource, und wählen Sie die Option **Ressourcentyp**. Daraufhin wird das Dialogfeld **Ressourcentypeinstellungen** geöffnet.
2. Wählen Sie den Ressourcentyp aus, und klicken Sie auf **OK**.

Festlegen von Ressourcen-Editoren

Wenn Sie mit dem Befehl **Importieren** eine neue Ressource erstellen, müssen Sie einen Ressourcentyp für die importierte Ressource angeben. Einige Ressourcentypen, z. B. der Typ **Bild**, besitzen keinen Standardressourcen-Editor. In diesem Fall können Sie einen Editor für die importierte Ressource festlegen.

Wenn Sie mit dem Befehl **Neu** eine Ressource erstellen, wählen Sie den zu erstellenden Ressourcentyp aus. Für diese Ressourcentypen gibt es immer einen Standardressourcen-Editor. Sie können den Ressourcen-Editor für alle außer den folgenden Ressourcentypen ändern:

- **Dokumenttyp**
- **Filterkette**
- **Metadatengruppe**
- **Post-Processor-Abfrage**
- **RDI-Einstellung**
- **Sicherheitskonfiguration**
- **StoryTeller-Dokument**

So wählen Sie einen Ressourcen-Editor aus

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ressource, und wählen Sie die Option **Ressourcen-Editor** aus. Das Dialogfeld **Ressourcen-Editor festlegen** wird geöffnet.
2. Wählen Sie die Option **Ressourcen-Editor auswählen** und dann den entsprechenden Ressourcen-Editor aus, und klicken Sie auf **OK**.

Extrahieren einer Ressource in eine Datei

Sie können die in eine Ressourcendatei eingebetteten Daten extrahieren. Beispielsweise können Sie die Bilddaten aus einer Bildressource in eine Bilddatei extrahieren. Sie können jedoch nicht aus allen Ressourcentypen Daten extrahieren. So können Sie beispielsweise keine Daten aus Filterketten oder Sicherheitskonfigurationen extrahieren.

So extrahieren Sie Ressourceninhalte

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ressource, und wählen Sie die Option **In Datei extrahieren** aus. Ein Datei-Browser wird geöffnet.
2. Geben Sie den Dateipfad einschließlich Dateinamen und Erweiterung an, und klicken Sie auf **OK**.

Anzeigen von Ressourcenabhängigkeiten

Sie können Informationen dazu abrufen, welche Objekte (Processes, Overlays usw.) betroffen sind, wenn Sie eine bestimmte Ressource bearbeiten. Die gilt für die folgenden Ressourcentypen:

- Bild
- Overlay
- Blattlayout
- Metadatengruppe

Die Objekte werden im Dialogfeld **Abhängigkeiten anzeigen** aufgelistet.

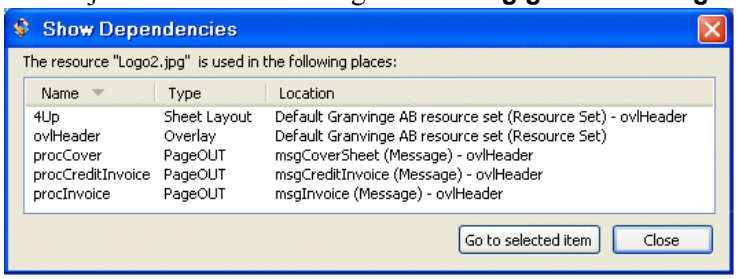


Abbildung 60 Dialogfeld „Abhängigkeiten anzeigen“

So öffnen Sie das Dialogfeld „Abhängigkeiten anzeigen“

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ressource, und wählen Sie die Option **Abhängigkeiten anzeigen** aus.

Navigieren zu Objekten

Sie können aus dem Dialogfeld **Abhängigkeiten anzeigen** zu den Objekten navigieren:

1. Wählen Sie das Objekt aus, und klicken Sie auf **Zu gewähltem Element**. Die entsprechende Ansicht wird mit dem markierten Objekt geöffnet.
2. Öffnen Sie das Objekt.

Dynamische Auswahl mit Aliasen

In diesem Kapitel behandelte Themen

- *Übersicht über Aliase* auf Seite 147
- *Skriptaliase* auf Seite 149
- *Nachschlagealiase* auf Seite 152

Übersicht über Aliase

Mithilfe eines Alias können Sie Einstellungen dynamisch konfigurieren. Dies ist für verschiedene Funktionen möglich, z. B. für die Auswahl von Overlays, Ausgabe-Connectors und Treibereinstellungen.

Mehrere Alternativen

Ein Alias enthält mehrere Alternativen. Der Alias enthält außerdem Bedingungen für die Auswahl der Alternative. Beispielsweise enthält ein Alias für die Auswahl eines Ausgabe-Connectors mehrere Connector-Alternativen und ferner die Bedingungen dafür, wann welcher Connector auszuwählen ist.

Zwei Aliastypen

Es werden grundsätzlich zwei Aliastypen unterschieden:

- Skriptaliase, bei denen durch Skripts festgelegt wird, welche Alternative ausgewählt werden soll.
- Nachschlagealiase, bei denen durch Nachschlagetabellen festgelegt wird, welche Alternative ausgewählt werden soll.

Skriptaliase

Das Skript enthält eine Reihe von Anweisungen, um festzulegen, welche Alternative ausgewählt werden soll. Das folgende Beispiel zeigt ein Skript für die Auswahl eines Ausgabe-Connectors, wobei die Alternativen (Connector-Namen) `spoolSWE` und `spoolFIN` lauten.

```
if(&countryCode = "SWE")
{
   $connector = "spoolSWE";
}
if(&countryCode = "FIN")
{
   $connector = "spoolFIN";
}
```

Weitere Informationen finden Sie unter *Skriptaliase* auf Seite 149.

Nachschlagealiase

Die Nachschlagetabelle ist eine Textdatei, die alle Alternativen enthält. Das folgende Beispiel zeigt eine Nachschlagetabelle für die Auswahl eines Ausgabe-Connectors, wobei die Alternativen (Connector-Namen) `spoolSWE` und `spoolFIN` lauten.

```
SWE     spoolSWE
FIN     spoolFIN
```

Weitere Informationen finden Sie unter *Nachschlagealiase* auf Seite 152.

Standardalternative

Sie müssen eine Standardalternative angeben. Diese Alternative wird verwendet, wenn keine der Bedingungen im Alias zutrifft. Beispielsweise enthält der obige Skriptalias Bedingungen für `&countryCode="SWE"` und `&countryCode="FIN"`. Wenn der Wert von `&countryCode` weder `SWE` noch `FIN` ist, wird die Standardalternative verwendet.

Unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten für Skriptaliase und Nachschlagealiase

Es gibt keine allgemeinen Regeln dafür, wann Skriptaliase und wann Nachschlagealiase verwendet werden sollten. Es gibt jedoch einige Funktionen, z. B. Schriftgröße und Schriftfarbe, die keine Unterstützung für Nachschlagealiase bieten.

Ort für die Festlegung von Aliasen

Die Festlegung von Aliasen erfolgt auf der Benutzeroberfläche von Design Center, und zwar an der Stelle, an der Sie auch einen entsprechenden festen Wert angeben würden. Anstatt einen festen Wert anzugeben, wählen Sie eine Standardalternative aus und legen den Aliastyp (Skriptalias oder Nachschlagealias) sowie die Aliasparameter fest.

Skriptaliase

Ein Skriptalias besteht aus einem Schlüssel, einem Skript und einer Aliasvariablen.

Schlüssel

Der Schlüssel wird in den Skriptbedingungen verwendet. Sie können einen Feldverweis (`&Feldname`) oder eine Variable (`$Variable`) als Schlüssel verwenden.

Skript

Im Skript verwenden Sie den Schlüssel, um die Bedingungen dafür anzugeben, wann eine bestimmte Alternative ausgewählt werden soll. Das folgende Beispiel zeigt eine Connector-Auswahl:

```
//Select the appropriate output connector
if(&countryCode = "SWE")
{
   $connector = "spoolSWE";
}
if(&countryCode = "FIN")
{
   $connector = "spoolFIN";
}
```

Aliasvariable

Die Aliasvariable ist die Variable, die Sie verwenden, wenn Sie den Alias in der Benutzeroberfläche von Design Center festlegen. Der Wert dieser Variablen wird vom Skript festgelegt. Im obigen Skript ist `$connector` die Aliasvariable.

Beachten Sie, dass es sich bei der Aliasvariable um eine Variable handeln muss (`$Variable`). Ein Feldverweis (`&Feldname`) darf nicht verwendet werden.

Festlegen von Skriptaliasen

Um einen Skriptalias für eine Funktion festzulegen, wählen Sie den Aliastyp **Variable** aus und geben eine Aliasvariable an. Die folgende Abbildung zeigt das Dialogfeld **Auswahlmethode für Connector**, in dem Sie die Aliasvariable `$connector` verwenden, um den passenden Ausgabe-Connector auszuwählen.

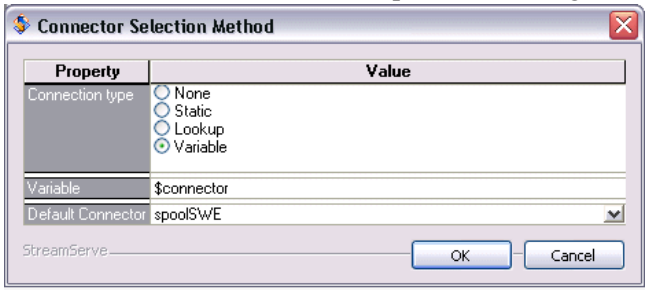


Abbildung 61 Skriptalias für Connector-Auswahl

Beispiel für einen Skriptalias

In diesem Beispiel wird ein Skriptalias verwendet, um den passenden Ausgabe-Connector auszuwählen:

- **spoolSWE:** Ausgabe-Connector, der für Rechnungen mit dem Ländercode `SWE` verwendet wird. Dieser Connector ist gleichzeitig die Standard-alternative.
- **spoolFIN:** Ausgabe-Connector, der für Rechnungen mit dem Ländercode `FIN` verwendet wird.

Schlüssel

Die Auswahl des Connectors wird durch den Ländercode bestimmt. In diesem Beispiel wird der Feldverweis `&countryCode` als Schlüssel verwendet. Es handelt sich um einen Verweis auf das Event-Feld `countryCode`.

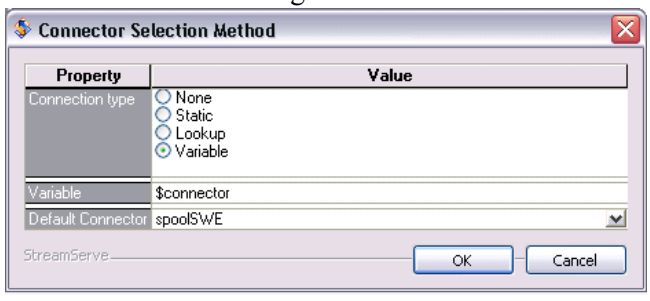
Skript

Bei dem Skript handelt es sich um ein Vor-Message-Skript, das anhand von `&countryCode` den auszuwählenden Connector bestimmt und dann den Wert der Aliasvariablen `$connector` auf den Namen des ausgewählten Connectors festlegt.

```
//Select the appropriate output connector
if(&countryCode = "SWE")
{
   $connector = "spoolSWE";
}
if(&countryCode = "FIN")
{
   $connector = "spoolFIN";
}
```

Festlegen des Alias

Der Alias wird im Dialogfeld **Auswahlmethode für Connector** festgelegt.



Funktionsweise

1. Die StreamServer-Anwendung verarbeitet eine Rechnung.
2. Der Feldverweis `&countryCode` liefert mit der aktuellen Rechnung den Wert `SWE`.
3. Das Vor-Message-Skript wird ausgeführt, und `$connector` wird auf `spoolSWE` festgelegt.
4. Der Connector-Alias wird auf `spoolSWE` festgelegt, und die Rechnung wird an den Connector `spoolSWE` gesendet.

Nachschlagealiase

Ein Nachschlagealias besteht aus einem Schlüssel und einer Nachschlagetabelle.

Schlüssel

Der Schlüssel dient dazu, in der Nachschlagetabelle die zutreffende Alternative zu finden. Sie müssen eine Variable (`$Variable`) als Schlüssel verwenden, z. B. `$countryCode`.

Nachschlagetabelle

Die Nachschlagetabelle ist eine Ressource, die Sie dem entsprechenden Ressourcenset hinzufügen. Die Nachschlagetabelle enthält zwei Spalten:

- Die erste Spalte enthält den Schlüsselwert.
- Die zweite Spalte enthält die mit dem Schlüsselwert verknüpfte Alternative.

Eine Nachschlagetabelle für die Connector-Auswahl sieht z. B. folgendermaßen aus:

```
SWE     spoolSWE
FIN     spoolFIN
```

Festlegen von Nachschlagealiasen

Um einen Nachschlagealias für eine Funktion festzulegen, wählen Sie den Aliastyp **Nachschlagen** aus und geben eine Schlüsselvariable sowie eine Nachschlagetabelle an. Die folgende Abbildung zeigt das Dialogfeld **Auswahlmethode für Connector**, in dem Sie die Schlüsselvariable `$countryCode` und die Nachschlagetabelle `connectors.tbl` verwenden, um den passenden Ausgabe-Connector auszuwählen.

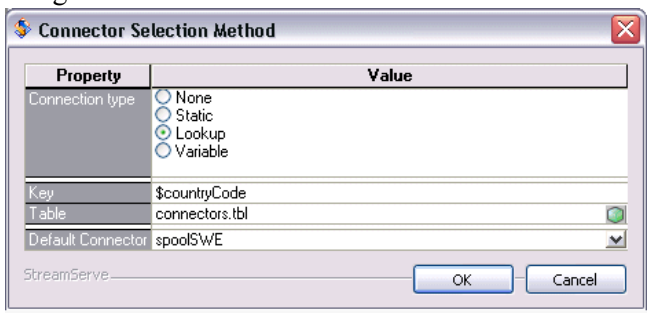


Abbildung 62 Nachschlagealias für Connector-Auswahl

Beispiel für einen Nachschlagealias

In diesem Beispiel wird ein Nachschlagealias verwendet, um den passenden Ausgabe-Connector auszuwählen.

- **spoolSWE:** Ausgabe-Connector, der für Rechnungen mit dem Ländercode `SWE` verwendet wird. Dieser Connector ist gleichzeitig die Standard-alternative.
- **spoolFIN:** Ausgabe-Connector, der für Rechnungen mit dem Ländercode `FIN` verwendet wird.

Schlüssel

Die Auswahl des Connectors wird durch den Ländercode bestimmt. In diesem Beispiel wird die Variable `$countryCode` als Schlüssel verwendet. Es handelt sich um eine Variable, die für das Event-Feld `countryCode` erstellt wurde.

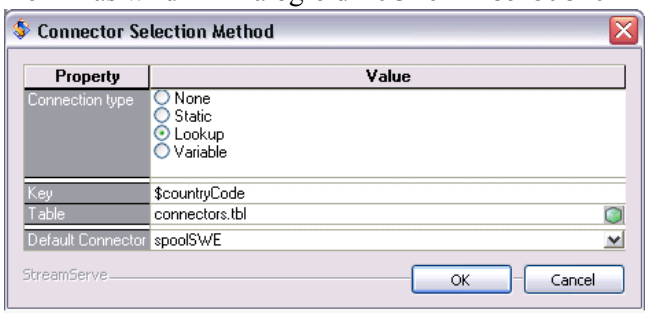
Nachschlagetabelle

Die Nachschlagetabelle trägt den Namen `connectors.tbl`. Sie enthält zwei Zeilen, wobei jede Zeile aus einem Schlüsselwert (dem Wert von `$countryCode`) und einer mit diesem Schlüsselwert verknüpften Alternative besteht:

```
SWE     spoolSWE
FIN     spoolFIN
```

Festlegen des Alias

Der Alias wird im Dialogfeld **Auswahlmethode für Connector** festgelegt.



Funktionsweise

1. Die StreamServer-Anwendung verarbeitet eine Rechnung.
2. Die Feldvariable `$countryCode` liefert mit der aktuellen Rechnung den Wert `SWE`.
3. Die StreamServer-Anwendung findet in der Nachschlagetabelle den Schlüsselwert `SWE` und die entsprechende Connector-Alternative `spoolSWE`.
4. Der Connector-Auswahlalias wird auf `spoolSWE` festgelegt, und die Rechnung wird an den Connector `spoolSWE` gesendet.

Filter und Filterketten

In diesem Kapitel behandelte Themen

- *Überblick über Filter und Filterketten* auf Seite 155
- *Erstellen von Filterketten* auf Seite 156
- *Hinzufügen von Filterketten zu Connectors* auf Seite 157
- *Filterreferenz* auf Seite 159

Überblick über Filter und Filterketten

Sie können auf Ein- und Ausgabedaten Filter anwenden. Wenn die Eingabedaten beispielsweise komprimiert sind, müssen Sie auf die Eingabedaten einen Dekomprimierungsfilter anwenden. Informationen zu den verfügbaren Filtern finden Sie unter *Filterreferenz* auf Seite 159.

Filterketten

Beim Erstellen eines Filters müssen Sie zuerst eine Filterkettenressource erstellen. Danach fügen Sie den Filter der Filterkette hinzu und konfigurieren die Filtereinstellungen. Informationen zum Erstellen einer Filterkette finden Sie unter *Erstellen von Filterketten* auf Seite 156.

Hinzufügen von Filtern zu einem Connector

Um einem Connector einen Filter hinzuzufügen, müssen Sie dem Connector eine Filterkette hinzufügen, in der der Filter enthalten ist. Informationen zum Hinzufügen einer Filterkette zu einem Connector finden Sie unter *Hinzufügen von Filterketten zu Connectors* auf Seite 157.

Erstellen von Filterketten

Sie müssen die Filterkette in einem mit der Platform verbundenen Ressourcenset erstellen.

So erstellen Sie eine Filterkette

1. Öffnen Sie das Ressourcenset.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Ressourcenset, und wählen Sie die Option **Neue Ressource** > **Filterkette** aus. Dem Ressourcenset wird eine neue Filterkette hinzugefügt.
3. Benennen Sie die Filterkette um.

So fügen Sie einer Filterkette einen Filter hinzu

1. Doppelklicken Sie auf die Filterkette. Filter Chain Editor wird geöffnet.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Filterleiste, und wählen Sie **Filter hinzufügen** und anschließend den Filtertyp aus. Der Filter wird der Filterleiste hinzugefügt.
3. Wählen Sie den Filter aus, und bearbeiten Sie die Eigenschaften.

Mehrere Filter in einer Filterkette

Eine Filterkette kann mehrere Filter enthalten. Die Filter werden in der Reihenfolge angewendet, in der sie im Filter Chain Editor angezeigt werden.

So legen Sie die Reihenfolge von Filtern in einer Filterkette fest

Ziehen Sie die Filter an die gewünschten Positionen in der Filterleiste.

Hinzufügen von Filterketten zu Connectors

Hinzufügen von Filterketten zu Connectors in der Platform

Sie können in der Platform den Eingabe- und den Ausgabe-Connectors Filterketten hinzufügen. In diesem Fall wird die Filterkette auf alle Daten angewendet, die über den Connector gesendet werden. Informationen zum Hinzufügen einer Filterkette zu einem Connector finden Sie unter *Hinzufügen einer Filterkette zu einem Connector* auf Seite 157.

Anwenden von Filterketten nach Eingabetyp

Filterketten können auch nach Eingabetyp angewendet werden. Wenn Sie beispielsweise einen Eingabe-Connector haben, der sowohl seitenformatierte als auch datensatzbasierte Eingaben empfängt, können Sie eine Filterkette auf die seitenformatierte Eingabe und eine andere Filterkette auf die datensatzbasierte Eingabe anwenden. Sofern Sie darüber hinaus dem Eingabe-Connector in der Platform eine Filterkette hinzugefügt haben, wird diese Filterkette auf die seitenformatierte und die datensatzbasierte Eingabe angewendet. Weitere Informationen zum Anwenden von Filterketten in Abhängigkeit vom Eingabetyp finden Sie unter *Anwenden von Filterketten nach Eingabetyp* auf Seite 158.

Hinzufügen einer Filterkette zu einem Connector

1. Aktivieren Sie die allgemeine Platform-Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Connector, und wählen Sie die Option **Einstellungen** aus. Das Dialogfeld **Connector-Einstellungen** wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Filterkette**.
4. Wählen Sie in der Dropdownliste **Suchen in** das Ressourcenset aus, das die hinzuzufügende Filterkette enthält. Alle Filterketten im ausgewählten Ressourcenset werden in der Liste der Elemente angezeigt. Wenn sich die Filterketten in einem Ordner befinden, müssen Sie auf den Ordner doppelklicken, um die Filterketten anzuzeigen.
5. Doppelklicken Sie auf die Filterkette, die Sie hinzufügen möchten, und klicken Sie dann auf **OK**.

Anwenden von Filterketten nach Eingabetyp

1. Klicken Sie im Projekt-Browser mit der rechten Maustaste auf den Projektknoten, und wählen Sie die Option **Einstellungen für Projektexport** aus. Das Dialogfeld **Einstellungen für Projektexport** wird geöffnet.
2. Wählen Sie die Registerkarte **InputAnalyzer** aus.
3. Wählen Sie in der Liste **Verfügbare Connectors** den Connector aus.
4. Wählen Sie in der Liste **Input Analyzer-Einstellungen** den Eingabetyp aus, und klicken Sie auf das Symbol **Wählt eine Filterkette aus**. Das Dialogfeld **Ressourcen suchen** wird geöffnet.
5. Wählen Sie in der Dropdownliste **Suchen in** das Ressourcenset aus, das die hinzuzufügende Filterkette enthält. Alle Filterketten im ausgewählten Ressourcenset werden in der Liste der Elemente angezeigt. Wenn sich die Filterketten in einem Ordner befinden, doppelklicken Sie auf den Ordner, um die Filterketten anzuzeigen.
6. Doppelklicken Sie auf die Filterkette, die Sie hinzufügen möchten, und klicken Sie dann auf **OK**.

Filterreferenz

Bypass Filter

Umgeht StreamServer und sendet die Eingabedaten direkt an einen vorgegebenen Ausgabe-Connector. Informationen hierzu finden Sie unter *Bypass Filter-Einstellungen* auf Seite 161.

Hinweis: Auch wenn Sie alle Eingabedaten mithilfe des Bypass-Filters herausfiltern, müssen Sie den Eingabe-Connector mit einem Dummy-Event verbinden. Wenn der Eingabe-Connector nicht mit einem Event verbunden ist, wird die Filterkette nicht aktiviert.

Codepage Filter

Mit diesem Filter wird auf die Eingabedaten eine Codepage angewendet. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Handbuch *Codepages und Unicode-Unterstützung*.

CollectorArchive-Filter

Mit diesem Filter werden Ausgabedaten im Collector-Speicher abgelegt. Alle für die Archivierung vorgesehenen Metadaten werden zusammen mit den Daten archiviert.

Hinweis: Wenn Sie den CollectorArchive-Filter verwenden, müssen Sie den Speicher für Collector in Control Center erstellen und konfigurieren. Darüber hinaus ist es erforderlich, eine Archiver-Anwendung zu konfigurieren, um die Dokumente in den Speicher zu übertragen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt *Konfiguration von StreamStudio Collector* der Dokumentation zu *Control Center*. Beachten Sie, dass der Speicher in der *Control Center*-Dokumentation als StreamServe-Archiv bezeichnet wird.

Die Archivierung über den CollectorArchive-Filter stellt eine Alternative zur Archivierung per Ausgabe-Connector dar. Zur Verwendung des Filters müssen Sie den zu archivierenden Daten einen Dokumenttyp zuweisen. Den Dokumenttyp weisen Sie auf der Registerkarte **Archivieren** im Dialogfeld **Runtime-Ausgabe-Connector** zu.

Um eine doppelte Archivierung zu vermeiden, muss im Bereich **Collector-Archiv** die Option **Nein** ausgewählt werden. Die Optionen **Geräteunabhängige Kopie** und **Dokument in Archiv komprimieren** stehen für den CollectorArchive-Filter nicht zur Verfügung.

Compression Filter

Dieser Filter komprimiert die Ausgabedaten.

Decompression Filter

Dieser Filter dekomprimiert die Eingabedaten.

External Filter

Dieser Filter liest die Daten aus der Standardeingabe, sendet sie an den angegebenen Filter und gibt die gefilterten Daten an die Standardausgabe zurück. Der angegebene Filter kann eine beliebige ausführbare Datei sein.

File Filter

Dieser Filter konvertiert Zeichen in den Eingabedaten mithilfe einer Konvertierungstabelle. Informationen hierzu finden Sie unter *File Filter-Einstellungen* auf Seite 163.

GenericArchive-Filter

Mit diesem Filter werden Ausgabedaten in einem externen Archiv abgelegt. Metadaten werden zusammen mit den Daten in einer Indexdatei archiviert. Informationen hierzu finden Sie unter *Einstellungen für den GenericArchive-Filter* auf Seite 164.

Die Archivierung über den CollectorArchive-Filter stellt eine Alternative zur Archivierung mit dem Ausgabe-Connector „Generic Archive“ dar. Bei aktiviertem GenericArchive-Filter können Sie für die Endausgabe der Daten einen beliebigen Ausgabe-Connector verwenden.

Sie müssen den zu archivierenden Daten einen Dokumenttyp zuweisen. Den Dokumenttyp weisen Sie auf der Registerkarte **Archivieren** im Dialogfeld **Runtime-Ausgabe-Connector** zu.

Internal Filter

Dieser Filter verarbeitet Escape-Codes (HpPcl, Esc0 und URL) in den Eingabedaten. Informationen hierzu finden Sie unter *Internal Filter-Einstellungen* auf Seite 165.

Job Filter

Dieser Filter ermöglicht es StreamServer, große Eingabe-Jobs in mehrere kleine Jobs aufzuteilen. Sequenzen in den Eingabedaten bestimmen die Größe der einzelnen Jobs. Informationen hierzu finden Sie unter *Job Filter-Einstellungen* auf Seite 166.

AFPIN Filter

Dieser Filter ermöglicht es StreamServer, AFPDS-formatierte Eingabedaten (Advanced Function Presentation Data Stream) zu erkennen und zu extrahieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der *AFPIN*-Dokumentation.

PDFIN Filter

Dieser Filter ermöglicht es StreamServer, PDF-formatierte Eingabedaten zu erkennen und zu extrahieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der *PDFIN*-Dokumentation.

LiveCycle-Filter

Mit diesem Ausgabefilter können Sie Adobe LiveCycle ES-Prozesse bei der Dokumentverarbeitung in die StreamServer-Pipeline integrieren. Informationen hierzu finden Sie unter *LiveCycle-Filter* auf Seite 166.

Bypass Filter-Einstellungen

Dieser Filter umgeht StreamServer und sendet die Eingabedaten direkt an einen vorgegebenen Ausgabe-Connector. Die Filtereinstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

In Bypass beginnen	Bei dieser Einstellung werden alle Eingabedaten, die zwischen dem Start von StreamServer und dem ersten **Bypass aus**-Trigger empfangen werden, an den **Bypass-Connector** gesendet.
Bypass-Connector	Der Name des Ausgabe-Connectors, an den die Eingabedaten gesendet werden.
Erstes Zeitlimit	Nicht relevant
Bypasszeitlimit	Zeitlimit (in Sekunden). Überschreibt das normale Connector-Zeitlimit.
Bypass ein	Sequenz in den Eingabedaten, die den Bypass-Filter aktiviert. Beispiel: `#bypassON`
Entfernen (Bypass ein)	Legt fest, ob die **Bypass ein**-Sequenz aus den Ausgabedaten entfernt wird.
Bypass aus	Sequenz in den Eingabedaten, die den Bypass-Modus deaktiviert. Beispiel: `#bypassOFF`
Entfernen (Bypass aus)	Legt fest, ob die **Bypass aus**-Sequenz aus den Ausgabedaten entfernt wird.
Ausgabe an Job anhängen	Die Ausgabedaten, die an den Bypass-Connector gesendet werden, können als Einheit verarbeitet werden. Wenn der Bypass-Connector z. B. ein File-Connector ist, wird die Ausgabe an dieselbe Datei gesendet.
Overlayressource	Fügt ein optionales Overlay in die Ausgabe ein.
Overlay auswählen	Sequenz in den Eingabedaten, die auf das Vorhandensein eines Overlays hinweist. Beispiel: `#ovl`
Entfernen (Overlay auswählen)	Legt fest, ob die **Overlay auswählen**-Sequenz aus den Ausgabedaten entfernt wird.

Overlay triggern	Sequenz in den Eingabedaten, die auf das Ende des Overlay-Dateinamens hinweist. Beispiel: `##`
Entfernen (Overlay triggern)	Legt fest, ob die **Overlay triggern**-Sequenz aus den Ausgabedaten entfernt wird.

Beispiele

Beispiel 4 *Bypass-Sequenzen*

Einstellungen:
Bypass ein = #ON und Bypass aus = #OFF

Eingabedaten:
`xyz;#ONabc;def;ghi#OFF;jkl`

Bypass-Daten:
`abc;def;ghi`

Beispiel 5 *Overlay-Sequenzen*

Einstellungen:
Overlay auswählen = #OVL und Overlay triggern = ##

Eingabedaten:
abc;def;#OVLlogo.prn##ghi;jkl

Ergebnis:
Die Datei `logo.prn` wird zwischen „#OVL“ und „##“ gesendet.

File Filter-Einstellungen

Dieser Filter konvertiert Zeichen in den Eingabedaten mithilfe einer Konvertierungstabelle. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Datei	Die Konvertierungstabelle, die beschreibt, wie die Zeichen umgewandelt werden. Die Konvertierungstabelle muss im selben Ressourcenset wie die Filterkette verfügbar sein. Verwenden Sie in der Konvertierungstabelle die folgende Syntax: *Eingabezeichenfolge_1* *Ausgabezeichenfolge_1* *Eingabezeichenfolge_2* *Ausgabezeichenfolge_2* ... *Eingabezeichenfolge_N* *Ausgabezeichenfolge_N* Bei den Zeichenfolgen muss die Groß-/Kleinschreibung beachtet werden. Außerdem müssen Sie leere Zeilen mit // oder * auskommentieren. Sie können bei Bedarf Hexadezimalnotationen in spitzen Klammern verwenden (<*hex*>). Einige Zeichen müssen grundsätzlich in Hexadezimalnotation angegeben werden (Tabstoppzeichen, Zeilenvorschübe, spitze Klammern, Anführungszeichen usw.). Mehrere Hexadezimalwerte müssen Sie durch Kommas trennen. Beispiel: <0D,0A>

Beispiele

Beispiel 6 *Konvertierungstabelle*

```
// Substitute ALPHA with BETA
ALPHA
BETA
// Substitute line feed with carriage return and line feed
<0A>
<0D,0A>
// Substitute " with ()
<22>
<28,29>
// Substitute \ with /
<5C>
<2F>
```

Einstellungen für den GenericArchive-Filter

Mit diesem Filter werden Ausgabedaten in einem externen Archiv abgelegt. Metadaten werden zusammen mit den Daten in einer Indexdatei archiviert.

Welche Einstellungen festgelegt werden müssen, hängt von den Anforderungen des Archivierungssystems ab. Wenn z. B. ein Drittanbieter-Archivierungsclient das Verzeichnis für Indexdateien mit einer bestimmten Erweiterung durchsucht, müssen Sie diese Erweiterung angeben. Indem die Erweiterung am Job-Ende hinzugefügt wird, verhindern Sie, dass der Archivierungsclient auf eine Indexdatei zugreift, bevor sie fertiggestellt ist.

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Ausgabeverzeichnis	Das Stammverzeichnis für die Ausgabedaten. Die Ausgabedaten werden im Stammverzeichnis temporär gespeichert, bevor sie an das Archivierungssystem gesendet werden. Sie können Variablen verwenden.
Präfix für Ausgabedokumentnamen	Präfix, das den Ausgabedaten am Job-Ende hinzugefügt wird. Sie können Variablen verwenden.
Erweiterung für Ausgabedokumentnamen	Erweiterung, die den Ausgabedaten am Job-Ende hinzugefügt wird. Sie können Variablen verwenden.
Name des Ausgabedokuments	Der Name für die Ausgabedaten. Sie können Variablen verwenden. Wenn kein Name angegeben wird, wird er automatisch generiert. **Name des Ausgabedokuments** überschreibt die Einstellungen von **Präfix für Ausgabedokumentnamen** und **Erweiterung für Ausgabedokumentnamen**.
Präfix für Indexdateinamen	Präfix, das der Indexdatei am Job-Ende hinzugefügt wird. Sie können Variablen verwenden.
Erweiterung für Indexdateinamen	Erweiterung, die der Indexdatei am Job-Ende hinzugefügt wird. Sie können Variablen verwenden.
Indexdateiname	Der Name für die Indexdatei. Sie können Variablen verwenden. Wenn kein Name angegeben wird, wird automatisch ein Indexdateiname generiert. **Indexdateiname** überschreibt die Einstellungen von **Präfix für Indexdateinamen** und **Erweiterung für Indexdateinamen**.

Option	Beschreibung
Externer Archivierungsbefehl	Befehl, der zum Hinzufügen aller Dateien zum **Ausgabeverzeichnis** ausgeführt werden soll. Sie können Variablen verwenden. Verwenden Sie für den Dokumentnamen `%doc` und für den Indexnamen `%idx`. Wenn der Befehl einen Pfad mit Leerzeichen beinhaltet, muss der Pfad in Apostrophen angegeben werden. **Hinweis:** Verwenden Sie keinen Befehl, mit dem die Dateien verschoben oder entfernt werden. Verwenden Sie stattdessen die Option **Dateien nach Ausführen des externen Befehls entfernen**.
Dateien nach Ausführen des externen Befehls entfernen	Entfernt die Dateien (im **Ausgabeverzeichnis**) nach erfolgreicher Ausführung von **Externer Archivierungsbefehl**. Nach erfolgreicher Ausführung gibt der externe Archivierungsbefehl den Wert `0` zurück.

Internal Filter-Einstellungen

Dieser Filter verarbeitet Escape-Codes (HpPcl, Esc0 und URL) in den Eingabedaten. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Internal > HpPcl	Entfernt HpPcl-Escape-Sequenzen aus Eingabedaten.
Internal > Esc0	Entfernt Esc0-Escape-Sequenzen aus Eingabedaten.
Internal > URL	• Konvertiert URL-Escape-Codes (`%20` in Leerzeichen usw.). • Wandelt '&' (kaufmännische UND-Zeichen) in `<0D, 0A>` (Wagenrücklauf – Zeilenvorschub) um. • Wandelt '+' (Pluszeichen) in ' ' (Leerzeichen) um.

Job Filter-Einstellungen

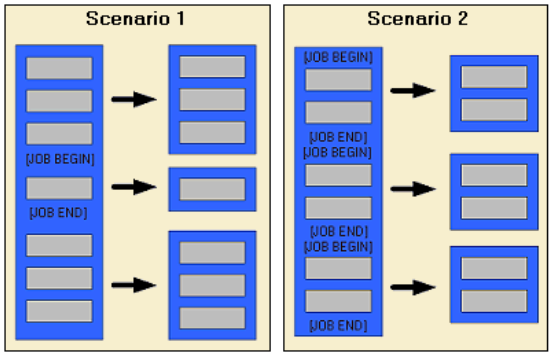
Dieser Filter ermöglicht es StreamServer, große Eingabe-Jobs in mehrere kleine Jobs aufzuteilen. Sequenzen in den Eingabedaten bestimmen die Größe der einzelnen Jobs. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Job-Beginn	Sequenz, die den Beginn des Jobs angibt. Beispiel: `[JOB BEGIN]`
Job-Ende	Sequenz, die das Ende des Jobs angibt. Beispiel: `[JOB END]`

Beispiele

Beispiel 7 *Job Filter*

In diesem Beispiel werden zwei Szenarios dargestellt, in denen ein großer Eingabe-Job in mehrere kleinere Jobs aufgeteilt wird.



LiveCycle-Filter

Mit einem LiveCycle-Ausgabefilter lassen sich LiveCycle-Prozesse aufrufen, die innerhalb von Adobe LiveCycle ES bereitgestellt und durch Webdienste offengelegt werden. Mithilfe dieser Webdienste können bei der Dokumentverarbeitung LiveCycle-Prozesse in die StreamServer-Pipeline integriert werden.

Die Filtereinstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Hostname	Der Hostname oder die IP-Adresse des Servers, auf dem LiveCycle ES ausgeführt wird, z. B.: `localhost`
Anschluss	Der vom LiveCycle ES-Server verwendete Anschluss. Beispiel: `8080`
Webdienstname	Der Name (Groß-/Kleinschreibung wird unterschieden) des aufzurufenden Dienstes. Der Name muss mit dem für den in LiveCycle Workbench ES erstellten zugehörigen Process identisch sein.
Benutzername	Benutzername, der für den Aufbau der Verbindung zu dem Server, auf dem LiveCycle ES ausgeführt wird, verwendet wird. Kommt bei einer einfachen HTTP-Authentifizierung zum Einsatz.
Kennwort	Kennwort, das für den Aufbau der Verbindung zu dem Server, auf dem LiveCycle ES ausgeführt wird, verwendet wird. Kommt bei einer einfachen HTTP-Authentifizierung zum Einsatz.
Asynchrone Kommunikation aktivieren	**Ja** Ruft den Dienst asynchron auf. Diese Option wird verwendet, wenn langlebige LiveCycle-Dienste aufgerufen werden. **Nein** Ruft den Dienst synchron auf. Diese Option wird verwendet, wenn kurzlebige LiveCycle-Dienste aufgerufen werden.
Asynchrones Abfrageintervall	Wird nur zusammen mit asynchronen Aufrufen verwendet. Dies ist das Intervall (in Millisekunden), in dem überprüft wird, ob eine Antwort auf eine Aufrufanforderung vorliegt.

Option	Beschreibung
Stammzertifikat für SSL-Kommunikation	Das bei Nutzung von HTTPS als Webdienstprotokoll verwendete Stammzertifikat (sichere Kommunikation). Das Zertifikat muss über ein mit der Platform verbundenes Ressourcenset verfügbar sein.
Benutzerdefinierte Optionen	Eine Liste benutzerdefinierter Schlüssel (Schlüssel/Wert-Paare), die in der Aufrufanforderung verwendet werden können. Um benutzerdefinierte Schlüssel verarbeiten zu können, muss der Dienst über eine Variable `optionsMap` vom Typ `map` verfügen. Alle hier festgelegten benutzerdefinierten Schlüssel werden der Variablen `optionsMap` im aufgerufenen Dienst hinzugefügt. Die bereitgestellten Werte können im eingehenden LiveCycle-Process mithilfe eines XPath-Ausdrucks im LiveCycle-Process extrahiert werden. Beispiele für benutzerdefinierte Schlüssel sind Kennwörter zum Erstellen kennwortverschlüsselter PDF-Dateien. Beispiel: **Schlüssel:** `pdfpassword` **Wert:** `encrypted`

Sortieren von Dokumenten

In diesem Kapitel behandelte Themen

- *Sortieren von Dokumenten – Übersicht* auf Seite 169
- *Sortiercodes* auf Seite 172
- *Sortieren vor dem Process* auf Seite 173
- *Sortieren nach dem Process* auf Seite 177
- *Sortieren von Dokumenten* auf Seite 179

Sortieren von Dokumenten – Übersicht

Ein Eingabejob enthält mehrere Dokumente (Rechnungen, Lieferscheine usw.). Wenn keine Sortierung angewendet wird, erfolgt die Verarbeitung der Dokumente in der Reihenfolge, in der sie empfangen wurden. In einigen Fällen müssen Sie die Dokumente sortieren. Um beispielsweise einen Document-Trigger verwenden zu können, müssen Sie möglicherweise die Eingabedokumente vor ihrer Verarbeitung sortieren.

Sortiercodes

Mithilfe von Sortiercodes legen Sie fest, wie die Dokumente sortiert werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter *Sortiercodes* auf Seite 172.

Sortieren vor oder nach dem Process

Sie können Dokumente sortieren, bevor oder nachdem sie von den Processes verarbeitet werden bzw. wurden.

Wann die Sortierung vor dem Process erfolgen sollte

Aus Leistungsgründen sollten Sie immer versuchen, die Dokumente vor dem Process zu sortieren. Informationen hierzu finden Sie unter *Sortieren vor dem Process* auf Seite 173.

Wann die Sortierung nach dem Process erfolgen sollte

Die Sortierung muss nach dem Process erfolgen, wenn die Sortiercodevariablen in einem Process definiert sind. Informationen hierzu finden Sie unter *Sortieren nach dem Process* auf Seite 177.

Sortieren von Dokumenten

Sie können die Ausgabedaten sortieren, nachdem sie (mithilfe eines Document-Trigger) als Documents zusammengefasst wurden. Dies gilt auch für von einem Post-Processor-Repository abgerufene Dokumente. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter *Sortieren von Dokumenten* auf Seite 179.

Szenario: Keine Sortierung

Die folgende Abbildung zeigt ein einfaches Szenario, bei dem der Eingabejob vier Dokumente enthält.

- Eine Rechnung für Hardware (hw) und eine Rechnung für Software (sw) an Kunde 01.
- Eine Rechnung für Hardware und eine Rechnung für Software an Kunde 02.

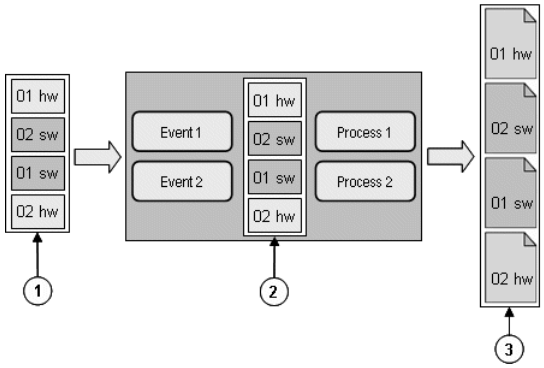


Abbildung 63 Verarbeitung eines Jobs – keine Sortierung

1	Die StreamServer-Anwendung empfängt den Eingabe-Job.
2	Es wird keine Sortierung vorgenommen, und die Processes verarbeiten die Dokumente in der Reihenfolge, in der sie empfangen werden.
3	Die Dokumente werden in der Reihenfolge übermittelt, in der sie empfangen werden.

Ausgabemodus „Document“

In diesem Szenario können die Rechnungen für Hardware und Software nicht pro Kunde zusammengefasst werden, da sich der Document-Trigger nach jedem verarbeiteten Dokument ändert. So würden nicht zwei Documents erstellt (mit einer Hardware- und einer Softwarerechnung pro Document), sondern vier (mit jeweils einer Rechnung).

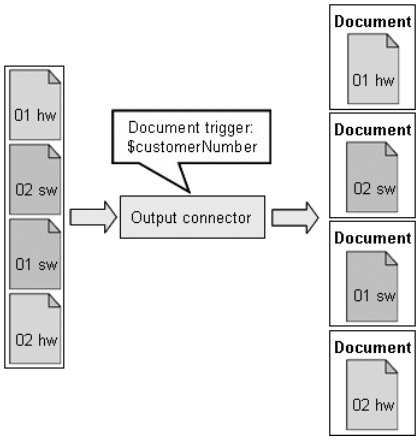


Abbildung 64 Verwenden von „$customerNumber“ als Document-Trigger – keine Sortierung

Um die Möglichkeit zu haben, für einen Kunden jeweils nur ein Document zu erstellen, müssen die Rechnungen zuerst nach den Kunden sortiert werden.

Sortiercodes

Mithilfe von Sortiercodes legen Sie fest, wie die Dokumente sortiert werden. Ein Sortiercode ist eine in der Message-Konfiguration definierte Variable oder ein Metadatenschlüssel, wenn Sie von einem Post-Processor-Repository abgerufene Dokumente sortieren. Wenn Sie z. B. dem Event-Feld `customerNumber` eine Variable mit dem Namen `$customerNumber` zuweisen, können Sie `$customerNumber` als Sortiercode verwenden.

Mehrere Sortiercodes

Sie können mehrere Sortiercodes verwenden. Wenn Sie z. B. `$customerNumber` als ersten Sortiercode und `$documentType` als zweiten Sortiercode verwenden, werden die Dokumente zuerst nach `$customerNumber` und dann nach `$documentType` sortiert.

Numerische Variablen und Zeichenfolgenvariablen

Bei der Angabe eines Sortiercodes müssen Sie auch den Typ des Sortiercodes auswählen. Wenn es sich bei dem Sortiercode um eine Zeichenfolgenvariable handelt, müssen Sie **Typ** > **Zeichenfolge** auswählen, und wenn es sich um eine numerische Variable handelt, müssen Sie **Typ** > **Numerisch** auswählen.

Aufsteigende oder absteigende Sortierung

Die Sortierung erfolgt standardmäßig in absteigender Reihenfolge. Doch Sie können auch festlegen, dass aufsteigend sortiert werden soll.

Ändern der Reihenfolge der Sortiercodes

Die Sortiercodes werden in der Reihenfolge angewendet, in der sie im Dialogfeld **Sortierdefinition bearbeiten** angezeigt werden. Um diese Reihenfolge zu ändern, müssen Sie einen Sortiercode auswählen und ihn mit den Pfeiltasten verschieben.

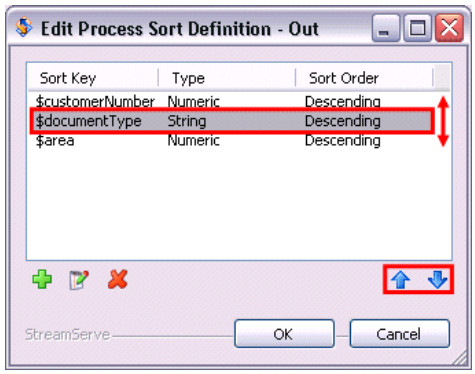


Abbildung 65 Verschieben des Sortiercodes „$documentType“

Sortieren vor dem Process

Sie sollten immer versuchen, die Dokumente vor dem Process zu sortieren. Um die Dokumente vor dem Process zu sortieren, müssen Sie dem Runtime-Job einen oder mehrere Sortiercodes hinzufügen.

So fügen Sie einen Sortiercode hinzu

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Runtime-Job, und wählen Sie die Option **Sortierdefinition bearbeiten** aus. Das Dialogfeld **Event-Sortierdefinition bearbeiten** wird geöffnet.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neues Element hinzufügen**. Das Dialogfeld **Sortiercode hinzufügen** wird geöffnet.
4. Fügen Sie den Sortiercode hinzu, und klicken Sie auf **OK**.

Szenario: Sortieren vor dem Process mit einem Sortiercode

Die folgende Abbildung zeigt ein einfaches Szenario, bei dem `$customerNumber` als Sortiercode verwendet wird.

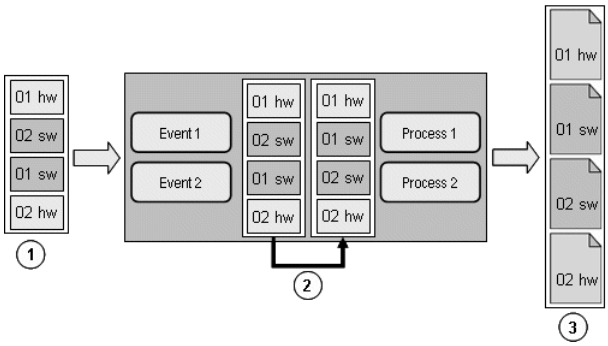


Abbildung 66 Sortierung vor dem Process unter Verwendung von „$customerNumber“ als Sortiercode

1	Die StreamServer-Anwendung empfängt den Eingabe-Job.
2	Die Dokumente werden mit dem Sortiercode `$customerNumber` sortiert.
3	Alle Dokumente von Kunde 01 werden vor den Dokumenten von Kunde 02 übermittelt.

In diesem Szenario werden die Dokumente nicht in derselben Reihenfolge übermittelt.

Kunde	Dokumentreihenfolge
01	**1** Softwarerechnung **2** Hardwarerechnung
02	**1** Hardwarerechnung **2** Softwarerechnung

Ausgabemodus „Document“

In diesem Szenario können Sie `$customerNumber` als Document-Trigger verwenden, um die Rechnungen für Hardware und Software pro Kunde zusammenzufassen. Die Dokumente befinden sich nicht in allen Documents in der gleichen Reihenfolge. Dies wird im *Szenario: Sortieren vor dem Process mit mehreren Sortiercodes* auf Seite 175 korrigiert.

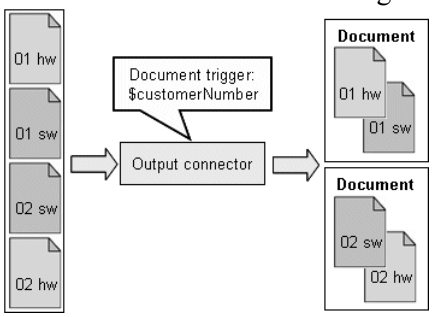


Abbildung 67 Erstellen von Documents mit „$customerNumber“ als Sortiercode und Document-Trigger

Szenario: Sortieren vor dem Process mit mehreren Sortiercodes

Die folgende Abbildung zeigt ein einfaches Szenario, bei dem zwei Sortiercodes verwendet werden:

- `$customerNumber`
- `$documentType`

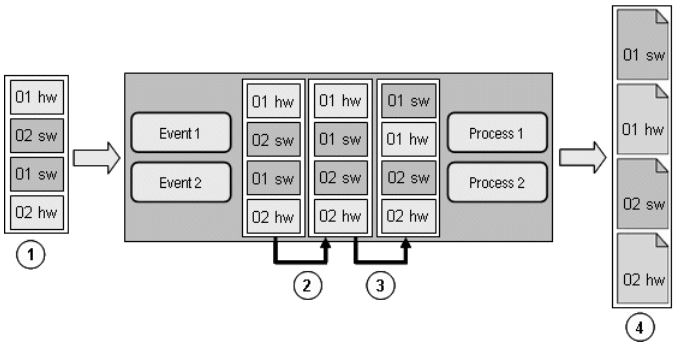


Abbildung 68 Sortierung vor dem Process unter Verwendung von „$customerNumber“ und „$documentType“ als Sortiercodes

1	Die StreamServer-Anwendung empfängt den Eingabe-Job.
2	Die Dokumente werden mit dem ersten Sortiercode (`$customerNumber`) sortiert.
3	Die Dokumente werden mit dem zweiten Sortiercode (`$documentType`) sortiert.
4	Alle Dokumente von Kunde 01 werden vor den Dokumenten von Kunde 02 übermittelt.

In diesem Szenario werden die Hardwarerechnungen vor den Softwarerechnungen übermittelt.

Kunde	Dokumentreihenfolge
01	**1** Hardwarerechnung **2** Softwarerechnung
02	**1** Hardwarerechnung **2** Softwarerechnung

Ausgabemodus „Document“

In diesem Szenario können Sie `$customerNumber` als Document-Trigger verwenden, um die Rechnungen für Hardware und Software pro Kunde zusammenzufassen.

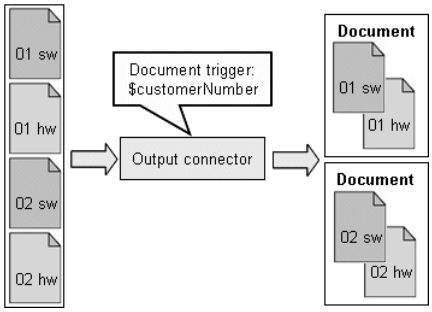


Abbildung 69 Erstellen von Documents mit „$customerNumber“ und „$documentType“ als Sortiercodes und „$customerNumber“ als Document-Trigger

Sortieren nach dem Process

Die Sortierung muss nach dem Process erfolgen, wenn die Sortiercodevariablen im Process definiert sind. Um Dokumente nach dem Process zu sortieren, müssen Sie auf der allgemeinen Runtime-Konfigurationsebene dem Ausgabe-Connector einen oder mehrere Sortiercodes hinzufügen.

So fügen Sie einen Sortiercode hinzu

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Doppelklicken Sie auf den Connector. Das Dialogfeld **Ausgabe-Connector-Einstellungen bearbeiten** wird geöffnet.
3. Doppelklicken Sie auf den Runtime-Job, der das Document enthält. Das Dialogfeld **Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen** wird geöffnet.
4. Klicken Sie auf das Symbol **Document-Ende**.
5. Klicken Sie auf der Registerkarte **Process-Sortierdefinition** auf die Schaltfläche **Process-Sortierdefinition bearbeiten**. Das Dialogfeld **Process-Sortierdefinition bearbeiten** wird geöffnet.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neues Element hinzufügen**. Das Dialogfeld **Sortiercode hinzufügen** wird geöffnet.
7. Fügen Sie den Sortiercode hinzu, und klicken Sie auf **OK**.

Szenario: Sortieren nach dem Process mit einem Sortiercode

Die folgende Abbildung zeigt ein einfaches Szenario, bei dem die Dokumente zweimal sortiert werden: vor dem Process mit `$customerNumber` als Sortiercode und nach dem Process mit `$documentType` als Sortiercode. In diesem Szenario wird `$documentType` in den Processes definiert (Process1 und Process2).

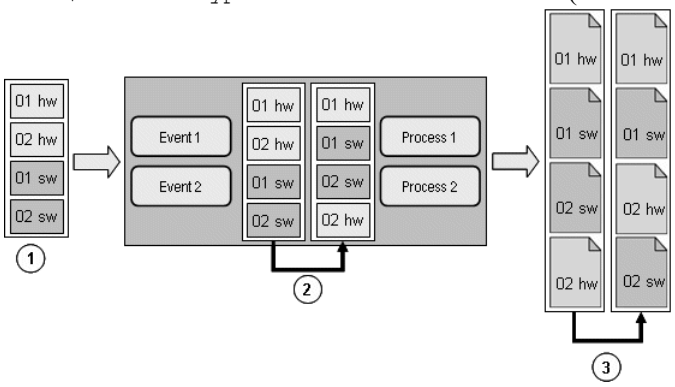


Abbildung 70 Sortierung vor dem Process mit „$customerNumber“ als Sortiercode und nach dem Process mit „$documentType“ als Sortiercode

1	Die StreamServer-Anwendung empfängt den Eingabe-Job.
2	Die Sortierung vor dem Process mit dem Sortiercode `$customerNumber` wird vorgenommen.
3	Die Sortierung nach dem Process mit dem Sortiercode `$documentType` wird vorgenommen.

Sortieren von Dokumenten

Sie können die Ausgabedaten sortieren, nachdem sie (mithilfe eines Document-Trigger) als Documents zusammengefasst wurden. Das gilt auch für aus einem Post-Processor-Repository abgerufene Dokumente und kann bei der Sortierung von Dokumenten in Umschlägen angewendet werden, sofern die Kuvertierung aktiviert ist.

Um Documents zu sortieren, müssen Sie auf der allgemeinen Runtime-Konfigurationsebene dem Ausgabe-Connector einen oder mehrere Sortiercodes hinzufügen.

So fügen Sie einen Sortiercode hinzu

1. Aktivieren Sie die allgemeine Ebene.
2. Doppelklicken Sie auf den Connector. Das Dialogfeld **Ausgabe-Connector-Einstellungen bearbeiten** wird geöffnet.
3. Doppelklicken Sie auf den Runtime-Job oder Post-Processor-Job, der die Documents enthält. Das Dialogfeld **Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen** wird geöffnet.
4. Klicken Sie auf das Symbol **Job-Ende**.
5. Klicken Sie auf der Registerkarte **Dokumentsortierung** auf die Schaltfläche **Neues Element hinzufügen**. Das Dialogfeld **Sortiercode hinzufügen** wird geöffnet.
6. Fügen Sie den Sortiercode hinzu, und klicken Sie auf **OK**.

Versionsverwaltung in Design Center

In diesem Kapitel behandelte Themen

- *Übersicht über die Versionsverwaltung*
- *Erstellen von VCS-Verbindungen*
- *Herstellen einer Verbindung zum VCS*
- *Hinzufügen neuer Dateien zum VCS*
- *Einchecken von Dateien*
- *Auschecken von Dateien*
- *Erstellen einer Version*

Übersicht über die Versionsverwaltung

Sie können Design Center mit einer Versionsverwaltung (Version Control System, VCS) verbinden. Auf diese Weise können Sie Design Center-Dateien direkt über die Design Center-Oberfläche ein- und auschecken. Momentan unterstützt Design Center nur CVS-Verbindungen. Wenn Sie ein anderes VCS (StarTeam, ClearCase usw.) verwenden, müssen Sie die Design Center-Dateien mithilfe externer Tools ein- und auschecken.

Bevor Sie eine Versionsverwaltung für die Design Center-Dateien verwenden können, müssen Sie zuerst die VCS-Umgebung einrichten. Dieser Vorgang wird im vorliegenden Abschnitt nicht beschrieben. An dieser Stelle werden nur die folgenden Aufgaben behandelt:

- *Erstellen von VCS-Verbindungen*
- *Herstellen einer Verbindung zum VCS*
- *Hinzufügen neuer Dateien zum VCS*
- *Einchecken von Dateien*
- *Auschecken von Dateien*

VCS-Statusindikatoren

Jeder Projektknoten besitzt mehrere Indikatoren. Die Indikatoren zeigen den Status der Design Center-Datei im VCS verglichen mit dem Status der Datei in Ihrem Projektverzeichnis an. Ein Häkchen neben einem Knoten bedeutet, dass die Datei der Versionsverwaltung unterliegt, d. h., die Datei wurde dem VCS hinzugefügt. Wenn kein Häkchen angezeigt wird, müssen Sie die Datei dem VCS hinzufügen, damit sie der Versionsverwaltung unterliegt.

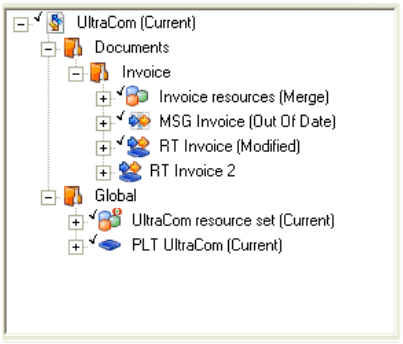


Abbildung 71 VCS-Statusindikatoren

Eine Datei kann folgende VCS-Status aufweisen:

- **Aktuell:** Der Status der Datei im VCS entspricht dem Status der Datei in Ihrem Projektverzeichnis. D. h., die Datei wurde seit dem letzten Einchecken nicht geändert.
- **Geändert:** Sie haben die Datei in Ihrem Projektverzeichnis geändert und gespeichert, die neue Version jedoch noch nicht wieder eingecheckt. D. h., Sie müssen die Datei einchecken.
- **Veraltet:** Ein anderer Benutzer hat die Datei geändert und eingecheckt. D. h., Sie müssen die Datei auschecken, um die aktuelle Version abzurufen.
- **Zusammenführen:** Sowohl Sie als auch ein anderer Benutzer haben die Datei geändert, und der andere Benutzer hat die Datei vor Ihnen eingecheckt. In diesem Fall haben Sie zwei Möglichkeiten:
  - Verwenden Sie die Option **Einchecken erzwingen**, um Ihre Version der geänderten Version einzuchecken.
  - Verwenden Sie die Option **Auschecken erzwingen**, um die geänderte Version der Datei des anderen Benutzers auszuchecken. In diesem Fall werden die von Ihnen an der Datei vorgenommenen Änderungen überschrieben.

Erstellen von VCS-Verbindungen

Sie können in Design Center mehrere VCS-Verbindungen erstellen. So können Sie beispielsweise für jedes Projekt eine eigene VCS-Verbindung verwenden. Bei großen Projekten können Sie das Projekt in logische Einheiten aufteilen und für jede logische Einheit eine VCS-Verbindung erstellen.

Sie müssen für jede VCS-Verbindung den lokalen Pfad zu den Design Center-Dateien angeben, mit denen Sie arbeiten. Dies kann beispielsweise der Pfad zum Projektverzeichnis oder der Pfad zu einer logischen Einheit des Projektverzeichnisses sein. Weiterhin müssen Sie angeben, in welches CVS-Repositorymodul die Design Center-Dateien eingecheckt werden sollen.

So erstellen Sie eine VCS-Verbindung

1. Wählen Sie **Datei** > **Versionsverwaltung** > **Verbindungen verwalten** aus. Das Dialogfeld **Verbindungen verwalten** wird geöffnet.
2. Klicken Sie auf **Hinzufügen**. Das Dialogfeld **Verbindungstyp auswählen** wird geöffnet.
3. Wählen Sie den Typ der Versionsverwaltung aus, mit der Sie eine Verbindung herstellen möchten, und klicken Sie auf **OK**. Das Dialogfeld **Verbindungsname** wird geöffnet.
4. Geben Sie einen Namen für die Verbindung ein, und klicken Sie auf **OK**. Das *Dialogfeld „Verbindung hinzufügen“* wird geöffnet.
5. Geben Sie die Einstellungen für die Verbindung an, und klicken Sie auf **OK**.

Herstellen einer Verbindung zum VCS

In Design Center können mehrere VCS-Verbindungen verwaltet werden, z. B. eine VCS-Verbindung pro Projekt (siehe *Erstellen von VCS-Verbindungen* auf Seite 183). Beim Öffnen Ihres Projekts müssen Sie die zu verwendende VCS-Verbindung angeben.

So stellen Sie eine Verbindung zum VCS her

Wählen Sie **Datei** > **Versionsverwaltung** > **Verbinden mit** und dann die gewünschte VCS-Verbindung aus.

So trennen Sie die Verbindung zum VCS

Wählen Sie **Datei** > **Versionsverwaltung** > **Verbindung trennen** aus.

Hinzufügen neuer Dateien zum VCS

Neue Design Center-Projektknoten werden nicht automatisch dem VCS hinzugefügt. Sie müssen zuerst die zugehörigen Dateien lokal speichern und sie dann manuell dem VCS hinzufügen. Zum Hinzufügen von Dateien gibt es zwei Möglichkeiten:

- Hinzufügen eines ausgewählten Projektknotens zum VCS. Bei dieser Option können Sie den ausgewählten Projektknoten hinzufügen sowie zugehörige Projektknoten, die noch nicht vom VCS verwaltet werden. Informationen hierzu finden Sie unter *Hinzufügen eines ausgewählten Projektknotens zum VCS* auf Seite 185.
- Hinzufügen mehrerer Projektknoten zum VCS. Bei dieser Option können Sie alle neuen Projektknoten dem VCS hinzufügen. Informationen hierzu finden Sie unter *Hinzufügen mehrerer Projektknoten zum VCS* auf Seite 185.

Wenn Sie die Projektknoten dem VCS hinzugefügt haben, unterliegen die zugehörigen Dateien der Versionsverwaltung. Sie können dann die Dateien in das VCS einchecken bzw. aus dem VCS auschecken. Weitere Informationen finden Sie unter *Einchecken von Dateien* auf Seite 186 und *Auschecken von Dateien* auf Seite 187.

Hinzufügen eines ausgewählten Projektknotens zum VCS

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Projektknoten, und wählen Sie **Versionsverwaltung** > **Ausgewählte hinzufügen** aus. Das *Dialogfeld „Der Versionsverwaltung hinzufügen“* wird geöffnet.
2. Wählen Sie die hinzuzufügenden Komponenten aus, und klicken Sie auf **OK**.

Referenz

Dialogfeld „Der Versionsverwaltung hinzufügen“ auf Seite 309

Hinzufügen mehrerer Projektknoten zum VCS

1. Wählen Sie **Datei** > **Versionsverwaltung** > **Mehrere hinzufügen** aus. Das *Dialogfeld „Der Versionsverwaltung hinzufügen“* wird geöffnet.
2. Wählen Sie die hinzuzufügenden Komponenten aus, und klicken Sie auf **OK**.

Referenz

Dialogfeld „Der Versionsverwaltung hinzufügen“ auf Seite 309

Einchecken von Dateien

Nachdem Sie Design Center-Dateien bearbeitet haben, können Sie die geänderten Dateien in das VCS einchecken. Zum Einchecken von Dateien gibt es zwei Möglichkeiten:

- Einchecken eines ausgewählten Projektknotens in das VCS. Bei dieser Option können Sie den ausgewählten Projektknoten sowie zugehörige Projektknoten einchecken. Informationen hierzu finden Sie unter *Einchecken eines ausgewählten Projektknotens in das VCS* auf Seite 186.
- Einchecken mehrerer Projektknoten in das VCS. Bei dieser Option können Sie mehrere Projektknoten einchecken. Informationen hierzu finden Sie unter *Einchecken mehrerer Projektknoten in das VCS* auf Seite 186.

Einchecken eines ausgewählten Projektknotens in das VCS

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Projektknoten, und wählen Sie **Versionsverwaltung** > **Ausgewählte einchecken** aus. Das *Dialogfeld „Einchecken“* wird geöffnet.
2. Wählen Sie die einzucheckenden Komponenten aus, und klicken Sie auf **OK**.

Referenz

Dialogfeld „Einchecken“ auf Seite 310

Einchecken mehrerer Projektknoten in das VCS

1. Wählen Sie **Datei** > **Versionsverwaltung** > **Mehrere einchecken** aus. Das *Dialogfeld „Einchecken“* wird geöffnet.
2. Wählen Sie die einzucheckenden Komponenten aus, und klicken Sie auf **OK**.

Referenz

Dialogfeld „Einchecken“ auf Seite 310

Auschecken von Dateien

Zum Auschecken von Dateien gibt es zwei Möglichkeiten:

- Auschecken eines ausgewählten Projektknotens. Informationen hierzu finden Sie unter *Auschecken eines ausgewählten Projektknotens* auf Seite 187.
- Auschecken mehrerer Projektknoten. Bei dieser Option können Sie alle oder nur bestimmte Dateien in einem ausgewählten Ordner auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter:
  - *Auschecken mehrerer Projektknoten aus einem Ordner* auf Seite 187
  - *Auschecken mehrerer Projektknoten aus einem Ordner und Unterordnern* auf Seite 188
  - *Auschecken aller Projektknoten aus einem ausgewählten Ordner* auf Seite 188
  - *Auschecken aller Dateien aus einem ausgewählten Ordner und Unterordnern* auf Seite 188

Wenn Sie den Stammknoten des Projekts (`*.dcproject`) auschecken, werden auch alle anderen Projektknoten im Projekt ausgecheckt.

Auschecken eines ausgewählten Projektknotens

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Projektknoten, und wählen Sie **Versionsverwaltung** > **Ausgewählte auschecken** aus. Das *Dialogfeld „Auschecken“* wird geöffnet.
2. Geben Sie die Einstellungen an, und klicken Sie auf **OK**.

Referenz

Dialogfeld „Auschecken“ auf Seite 311

Auschecken mehrerer Projektknoten aus einem Ordner

1. Wählen Sie **Datei** > **Versionsverwaltung** > **Mehrere auschecken** aus. Das *Dialogfeld „Mehrere Dateien oder Ordner auschecken“* wird geöffnet.
2. Wählen Sie den Ordner aus, der die auszucheckenden Projektknoten enthält.
3. Wählen Sie die auszucheckenden Projektknoten aus. (Wenn Sie mehrere Projektknoten auswählen möchten, halten Sie bei der Auswahl die `UMSCHALTTASTE` bzw. die `STRG-TASTE` gedrückt.)
4. Legen Sie die **Auscheckmethode** fest, und klicken Sie auf **OK**.

Referenz

Dialogfeld „Mehrere Dateien oder Ordner auschecken“ auf Seite 312

Auschecken mehrerer Projektknoten aus einem Ordner und Unterordnern

1. Wählen Sie **Datei** > **Versionsverwaltung** > **Mehrere auschecken** aus. Das *Dialogfeld „Mehrere Dateien oder Ordner auschecken“* wird geöffnet.
2. Wählen Sie den Ordner aus, der die auszucheckenden Projektknoten enthält.
3. Wählen Sie **Alle abhängigen Elemente anzeigen** aus.
4. Wählen Sie die auszucheckenden Projektknoten aus. (Wenn Sie mehrere Projektknoten auswählen möchten, halten Sie bei der Auswahl die UMSCHALTTASTE bzw. die STRG-TASTE gedrückt.)
5. Legen Sie die **Auscheckmethode** fest, und klicken Sie auf **OK**.

Referenz

Dialogfeld „Mehrere Dateien oder Ordner auschecken“ auf Seite 312

Auschecken aller Projektknoten aus einem ausgewählten Ordner

1. Wählen Sie **Datei** > **Versionsverwaltung** > **Mehrere auschecken** aus. Das *Dialogfeld „Mehrere Dateien oder Ordner auschecken“* wird geöffnet.
2. Wählen Sie den Ordner aus, der die auszucheckenden Projektknoten enthält.
3. Legen Sie die **Auscheckmethode** fest, und klicken Sie auf **OK**.

Referenz

Dialogfeld „Mehrere Dateien oder Ordner auschecken“ auf Seite 312

Auschecken aller Dateien aus einem ausgewählten Ordner und Unterordnern

1. Wählen Sie **Datei** > **Versionsverwaltung** > **Mehrere auschecken** aus. Das *Dialogfeld „Mehrere Dateien oder Ordner auschecken“* wird geöffnet.
2. Wählen Sie den Ordner aus, der die auszucheckenden Projektknoten enthält.
3. Legen Sie die **Auscheckmethode** fest.
4. Wählen Sie **Rekursives Auschecken** aus, und klicken Sie auf **OK**.

Referenz

Dialogfeld „Mehrere Dateien oder Ordner auschecken“ auf Seite 312

Erstellen einer Version

Beim Erstellen einer Version wird das Projekt exportiert, alle Projektdateien werden eingecheckt und die Exportdatei wird dem CVS im selben Ordner wie das Projekt hinzugefügt.

Beim Export wird eine Datei (`*.export`) erzeugt, die alle Platform-Ebenen im Projekt enthält. Wenn Sie das Projekt in Control Center bereitstellen, müssen Sie eine Verbindung zum VCS herstellen und die bereitzustellende physische Ebene angeben.

So erstellen Sie eine Version

1. Wählen Sie **Datei** > **Versionsverwaltung** > **Version erstellen** aus. Das Dialogfeld **Version erstellen** wird geöffnet.
2. Geben Sie einen geeigneten Kommentar und eine Bezeichnung ein, und klicken Sie auf **OK**.

Menüs, Menübefehle und Dialogfelder in Design Center

In diesem Kapitel behandelte Themen

- *Im Hauptfenster* auf Seite 192
- *Dialogfelder und Befehle im Projektmenü* auf Seite 203
- *Befehle im Menü „Platform“ und Dialogfelder* auf Seite 220
- *Befehle im Menü „Message“ und Dialogfelder* auf Seite 260
- *Menübefehle für die Runtime-Konfiguration und Dialogfelder* auf Seite 265
- *Befehle im Menü „Ressourcenset“ und Dialogfelder* auf Seite 297
- *Befehle im Menü „Versionsverwaltung“ und Dialogfelder* auf Seite 305

Im Hauptfenster

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Befehle im Menü „Datei“* auf Seite 192
- *Befehle im Menü „Bearbeiten“* auf Seite 195
- *Befehle im Menü „Ansicht“* auf Seite 197
- *Befehle im Menü „Extras“* auf Seite 198
- *Dialogfeld „Anpassen“* auf Seite 199
- *Dialogfeld „Design Center-Einstellungen“* auf Seite 200

Befehle im Menü „Datei“

Im Menü **Datei** sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Neu > Projekt	Erstellt ein neues Projekt. Dem Projekt-Browser wird ein Projektknoten (Stammknoten) hinzugefügt.
Neu > Platform	Erstellt eine neue Platform. Dem Projekt-Browser werden ein neuer Platform-Knoten und ein Knoten für eine physische Ebene hinzugefügt. Der Platform-Knoten wird unterhalb des Projektknotens hinzugefügt oder in einem Ordner, falls im Projekt-Browser ein Ordner ausgewählt wurde. Der Knoten für die physische Ebene wird dem Platform-Knoten als Unterknoten hinzugefügt.
Neu > Message	Erstellt eine neue Message-Konfiguration. Dem Projekt-Browser wird ein neuer Message-Knoten hinzugefügt. Der Message-Knoten wird unterhalb des Projektknotens hinzugefügt oder in einem Ordner, falls im Projekt-Browser ein Ordner ausgewählt wurde.
Neu > Runtime	Erstellt eine neue Runtime-Konfiguration. Dem Projekt-Browser werden ein neuer Runtime-Konfigurationsknoten und ein oder mehrere Knoten für physische Ebenen hinzugefügt. Der Runtime-Konfigurationsknoten wird unterhalb des Projektknotens hinzugefügt oder in einem Ordner, falls im Projekt-Browser ein Ordner ausgewählt wurde. Die Knoten für die physischen Ebenen werden dem Runtime-Konfigurationsknoten als Unterknoten hinzugefügt.

Befehl	Beschreibung
Neu > Ressourcenset	Erstellt ein neues Ressourcenset. Dem Projekt-Browser wird ein neuer Ressourcensetknoten hinzugefügt. Der Ressourcensetknoten wird unterhalb des Projektknotens hinzugefügt oder in einem Ordner, falls im Projekt-Browser ein Ordner ausgewählt wurde.
Neu > Projekt aus Vorlage erstellen	Erstellt ein neues Projekt mithilfe einer Vorlage. Mit diesem Befehl wird das *Dialogfeld „Projekt aus Vorlage erstellen“* geöffnet, in dem Sie die zu verwendende Vorlage auswählen.
Öffnen	Öffnet und aktiviert eine Design Center-Datei (Platform, Message-Konfiguration, Runtime-Konfiguration oder Ressourcenset) im Hauptfenster. Mit diesem Befehl wird eine Datei geöffnet, die nicht im Projekt enthalten ist. Der Befehl startet einen Datei-Browser, in dem Sie die Datei suchen und auswählen können.
Schließen	Schließt die aktive Ansicht.
Speichern	Speichert die in der aktiven Ansicht vorgenommenen Änderungen.
Alle speichern	Speichert das Projekt. Mit diesem Befehl werden auch alle in geöffneten Ansichten vorgenommenen Änderungen gespeichert, die nicht Bestandteil des Projekts sind.
Speichern unter	Speichert die in der aktiven Ansicht vorgenommenen Änderungen und gibt einen neuen Dateinamen/Pfad für die entsprechende Design Center-Datei an.
Projekt öffnen	Öffnet ein vorhandenes Projekt. Dieser Befehl startet einen Datei-Browser, in dem Sie die Projektdatei suchen und auswählen können.
Projekt speichern	Speichert das Projekt. Mit diesem Befehl werden keine in geöffneten Ansichten vorgenommenen Änderungen gespeichert, die nicht Bestandteil des Projekts sind.
Projekt schließen	Schließt das Projekt. Wenn geänderte oder noch nicht gespeicherte Komponenten vorhanden sind, wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die zu speichernden Elemente angeben können.

Befehl	Beschreibung
Versionsverwaltung	Informationen hierzu finden Sie unter *Befehle im Menü „Versionsverwaltung“ und Dialogfelder* auf Seite 305.
Schreibsperre setzen	Sperrt die ausgewählte Komponente. Wenn Sie eine Komponente sperren, kann sie nur von Ihnen bearbeitet werden. Diese Variante ist nur anwendbar, wenn Design Center mit einer Versionsverwaltung (hier CVS) verbunden ist.
Schreibsperre aufheben	Entsperrt die ausgewählte Komponente. Wenn Sie eine Komponente entsperren, können Sie die Einstellungen in der zugehörigen Ansicht anzeigen, jedoch nicht die Komponente bearbeiten. Diese Variante ist nur anwendbar, wenn Design Center mit einer Versionsverwaltung (hier CVS) verbunden ist.
Komponente neu laden	Stellt die zuletzt gespeicherte Version der ausgewählten Komponente wieder her.
Dem Projekt hinzufügen	Verknüpft eine vorhandene Projektkomponente (Platform, Message-Konfiguration, Runtime-Konfiguration oder Ressourcenset) mit dem Projekt. Dieser Befehl startet einen Datei-Browser, in dem Sie die Projektdatei, die Sie mit dem Projekt verknüpfen möchten, suchen und auswählen können. Der Projektkomponentenknoten wird unterhalb des Projektknotens hinzugefügt oder in einem Ordner, falls im Projekt-Browser ein Ordner ausgewählt wurde.
Aus Projekt entfernen	Entfernt den ausgewählten Knoten und alle untergeordneten Knoten aus dem Projekt. Die dazugehörigen Design Center-Dateien werden nicht gelöscht.
Projekt packen	Packt das Projekt. Mit diesem Befehl wird das *Dialogfeld „Informationen zum Projektpaket“* geöffnet, in dem Sie das Projekt auch als Vorlage speichern können.
Projekt entpacken	Entpackt ein Projektpaket. Mit diesem Befehl wird das *Dialogfeld „Projekt entpacken“* geöffnet, in dem Sie festlegen können, wie die Design Center-Dateien entpackt werden.
Beenden	Beendet Design Center. Wenn geänderte oder noch nicht gespeicherte Projektkomponenten vorhanden sind, wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die zu speichernden Elemente angeben können.

Befehle im Menü „Bearbeiten“

Im Menü **Bearbeiten** sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Ausschneiden	Gilt für das Notizenfeld im Eigenschaftenfenster. Schneidet das markierte Textsegment aus und fügt es der Zwischenablage hinzu.
Kopieren	Kopiert das markierte Element (Connector, Textsegment, Event usw.).
Einfügen	Fügt das kopierte Element in den aktiven Bereich ein.
Löschen	Löscht das ausgewählte Element.
Connector-Einstellungen kopieren	Kopiert die Connector-Einstellungen im ausgewählten Ausgabe-Connector. Alle allgemeinen Einstellungen (außer für Notizen) werden kopiert.
Connector-Einstellungen einfügen	Fügt die Connector-Einstellungen (siehe oben **Connector-Einstellungen kopieren**) im ausgewählten Ausgabe-Connector ein.
Umbenennen	Benennt das ausgewählte Element um.
Aktiviert	Gilt für die folgenden Elemente in der Runtime-Konfigurationsansicht: • Message-Konfigurationen • Processes • Ausgabe-Connectors Aktiviert/deaktiviert das ausgewählte Element.
Suchen	Öffnet das Dialogfeld **Suchen**, in dem Sie die zu suchenden Komponenten angeben. Das Suchergebnis wird im *Fenster „Suchergebnisse“* angezeigt.
Skript	Ermöglicht das Bearbeiten der Skripts für das ausgewählte Element. Mit diesem Befehl wird der Skript-Editor geöffnet, in dem Sie Skripts hinzufügen, bearbeiten und entfernen können. Gilt für die folgenden Elemente in den Message- und Runtime-Konfigurationsansichten: • Event • Message • Process • Runtime-Job

Befehl	Beschreibung
Gehe zu Quelle	Aktiviert die Quelle des Connectors, Events, Process oder der Process-Verknüpfung, die in der Runtime-Konfigurationsansicht ausgewählt wurden: • Öffnet die Platform-Ansicht, in der der ausgewählte Connector markiert ist. • Öffnet die Message-Ansicht, in der das ausgewählte Event oder der ausgewählte Process markiert ist.
Ressourcenset hinzufügen	Verbindet Ressourcensets mit der aktiven Ansicht. Öffnet das Dialogfeld **Ressourcensets auswählen**, in dem Sie die Ressourcensets auswählen, für die eine Verbindung erstellt werden soll.
Ressourcenset entfernen	Trennt die Verbindung der Ressourcensets mit der aktiven Ansicht. Öffnet das Dialogfeld **Ressourcensets entfernen**, in dem Sie die Ressourcensets auswählen, deren Verbindung getrennt werden soll.
Einstellungen für Projektexport	Öffnet das *Dialogfeld „Einstellungen für Projektexport“*, in dem Sie Input Analyzer und die Benachrichtigungseinstellungen konfigurieren können.
Einstellungen	Öffnet das Dialogfeld **Einstellungen** für die in der aktuellen Ansicht ausgewählte Komponente. Wenn Sie beispielsweise in der Platform-Ansicht einen Eingabe-Connector und dann diesen Befehl auswählen, wird das Dialogfeld **Eingabe-Connector-Einstellungen** geöffnet.
Benutzerdefinierte Einstellungen	Öffnet das *Dialogfeld „Benutzerdefinierte Felder bearbeiten“*, in dem Sie der Platform- und Runtime-Konfigurationskomponente benutzerdefinierte Befehle und Schlüsselwörter hinzufügen können.
Dateieigenschaften	Öffnet das Dialogfeld **Eigenschaften**. Im Dialogfeld **Eigenschaften** wird der Pfad zur Design Center-Datei des ausgewählten Projekt-Browser-Knotens angezeigt. Außerdem werden VCS-Informationen zu dieser Datei angezeigt.

Befehle im Menü „Ansicht“

Im Menü **Ansicht** sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Projekt-Browser	Blendet den *Projekt-Browser* ein bzw. aus.
Eigenschaften-fenster	Blendet das *Eigenschaftenfenster* ein bzw. aus.
Suchergebnisse	Blendet das *Fenster „Suchergebnisse“* ein bzw. aus.
Schriftartabhängig-keiten	Öffnet das *Dialogfeld „Schriftartabhängigkeiten“*. In diesem Dialogfeld werden alle in PageOUT- und StoryTeller-Processes verwendeten Schriftarten ange-zeigt.
Statusleiste	Blendet die Statusleiste ein bzw. aus.
Registerkarten	Blendet die Registerkarten unter dem *Hauptfenster* ein bzw. aus.
Ansicht aktualisieren	Aktualisiert die aktive Ansicht.
Alle Ansichten aktualisieren	Aktualisiert alle Ansichten.

Befehle im Menü „Extras“

Im Menü **Extras** sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Anpassen	Öffnet das *Dialogfeld „Anpassen“*, in dem Sie die Design Center-Symbolleisten anzeigen und anpassen können.
Design Center-Einstellungen	Öffnet das *Dialogfeld „Design Center-Einstellungen“*, in dem Sie die Standardeinstellungen für die Design Center-Tools angeben können.
Notizschriftart auswählen	Legt fest, welche Schriftart für die Notizen verwendet werden soll.
Notizausrichtung auswählen	Legt die Textausrichtung der Notizen (links, zentriert oder rechts) fest.
Exportieren	Exportiert das Projekt auf die Festplatte. Mit diesem Befehl wird das *Dialogfeld „Exportieren“* geöffnet, in dem Sie die Exporteinstellungen festlegen. Wenn Design Center mit einem VCS verbunden ist, müssen Sie stattdessen den Befehl **Versionsverwaltung** > **Version erstellen** verwenden.
Message autom. erstellen	Erstellt automatisch eine Message-Konfiguration auf Basis einer SXD-Datei (Event) und einer PLT-Datei (Process). Mit diesem Befehl wird das Dialogfeld **Message autom. erstellen** geöffnet, in dem Sie die SXD-Datei und die PLT-Datei angeben.
Informationen zur Projektvorlage bearbeiten	Ermöglicht das Bearbeiten der Kategorie und der Beschreibung einer Vorlage. Mit diesem Befehl wird das *Dialogfeld „Informationen zum Projektpaket“* geöffnet, in dem Sie die Kategorie und die Beschreibung bearbeiten können.

Dialogfeld „Anpassen“

Im Dialogfeld **Anpassen** können Sie die Design Center-Symbolleisten anpassen.

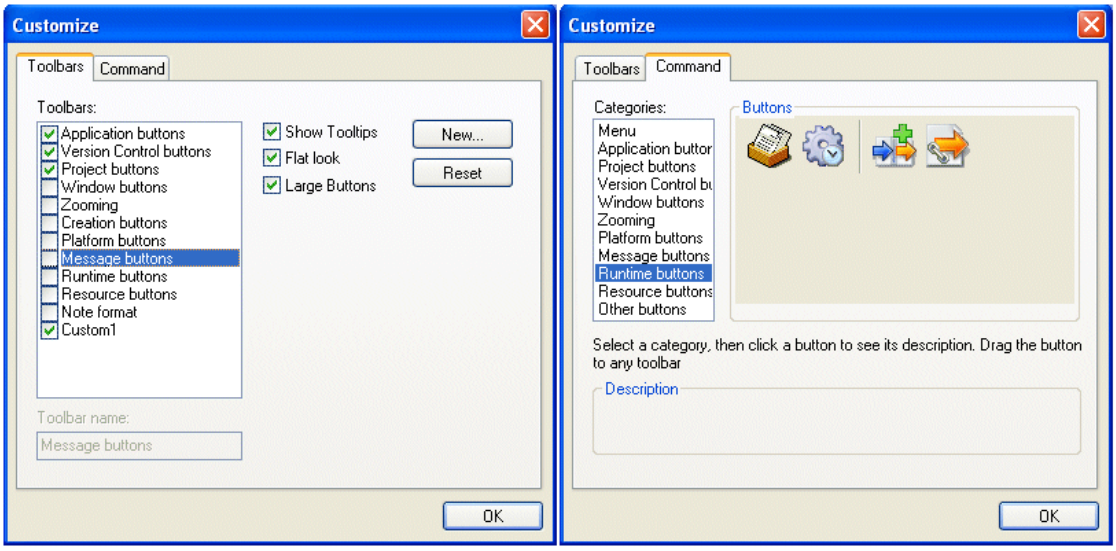


Abbildung 72 Dialogfeld „Anpassen“

Registerkarte „Symbolleisten“

Auf dieser Registerkarte können Sie Symbolleisten und QuickInfos aktivieren bzw. deaktivieren sowie die Darstellung der Symbolleisten ändern. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Symbolleisten	Zeigt alle verfügbaren Symbolleisten an. Mithilfe der Kontrollkästchen geben Sie an, welche Symbolleisten in Design Center angezeigt werden.
QuickInfo anzeigen	Mit dieser Option werden für die Symbolleistenschaltflächen QuickInfos angezeigt.
2D-Darstellung	Mit dieser Option werden die Symbolleisten zweidimensional angezeigt.
Große Schaltflächen	Mit dieser Option werden große Symbolleistenschaltflächen angezeigt.
Neu	Fügt eine neue benutzerdefinierte Symbolleiste hinzu.
Zurücksetzen	Setzt die ausgewählte (systemeigene) Symbolleiste auf die Verwendung der Standardschaltflächen für die Symbolleiste zurück. Diese Option kann verwendet werden, wenn Sie der Symbolleiste neue Schaltflächen hinzugefügt haben.
Löschen	Löscht die ausgewählte (benutzerdefinierte) Symbolleiste.

Registerkarte „Befehl“

Auf dieser Registerkarte können Sie die Beschreibungen für alle Design Center-Symbolleistenschaltflächen anzeigen. Außerdem können Sie Schaltflächen und Menüs in jede in Design Center angezeigte Symbolleiste ziehen. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Kategorien	Zeigt alle verfügbaren Kategorien für Symbolleisten und Menüs an.
Schaltflächen	Zeigt die Schaltflächen in der ausgewählten Kategorie an. Sie können Schaltflächen aus diesem Bereich in jede systemeigene oder benutzerdefinierte Symbolleiste ziehen.
Beschreibung	Zeigt die Beschreibung der ausgewählten Schaltfläche an.

Dialogfeld „Design Center-Einstellungen“

Im Dialogfeld **Design Center-Einstellungen** können Sie die Standardeinstellungen für die Design Center-Anwendung festlegen.

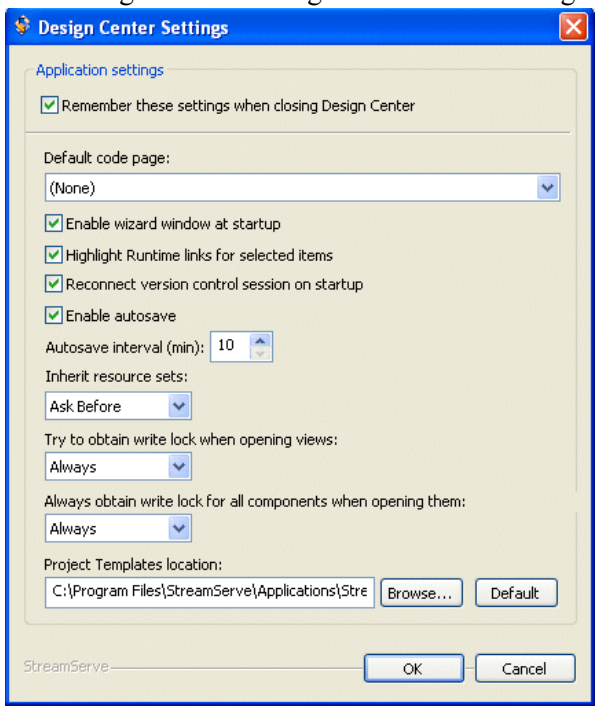


Abbildung 73 Dialogfeld „Design Center-Einstellungen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Einstellungen beim Beenden von Design Center speichern	Mit dieser Option werden Design Center-Ansichten und -Fenster so geöffnet, wie sie beim letzten Schließen von Design Center angezeigt wurden.
Standardcodepage	Die hier angegebene Standardcodepage wird in allen Codepage-Dropdownlisten von Design Center verwendet.
Assistentenfenster beim Start aktivieren	Mit dieser Option wird beim Start von Design Center das Assistentenfenster angezeigt. Das Assistentenfenster enthält die Optionen **Zuletzt bearbeitete Projekte**, **Projekt öffnen**, **Neues Projekt erstellen** usw.
Objektverknüpfungen in Runtime-Konfiguration hervorheben	Mit dieser Option werden alle Verknüpfungen zu in einer Runtime-Konfigurationsansicht ausgewählten Komponenten hervorgehoben.
Verbindung mit Versionsverwaltungssitzung beim Start wiederherstellen	Mit dieser Option wird die Verbindung zur Versionsverwaltung beim Start von Design Center wiederhergestellt. Wenn beim letzten Beenden von Design Center eine VCS-Verbindung aktiv war, wird beim Start von Design Center dieselbe VCS-Verbindung aktiviert.
Autom. Speichern aktivieren	Mit dieser Option werden die Design Center-Projektdateien automatisch gespeichert.
Intervall für autom. Speichern (Min.)	Legt fest, wie häufig die Design Center-Projektdateien automatisch gespeichert werden.
Ressourcensets übernehmen	Gibt an, ob Ressourcensets übernommen werden. Nehmen Sie beispielsweise an, das Ressourcenset „B“ ist mit der Message-Konfiguration „Rechnung“ verbunden. Wenn Sie die Message-Konfiguration „Rechnung“ einer Runtime-Konfiguration hinzufügen, müssen Sie festlegen, ob die Runtime-Konfiguration das Ressourcenset „B“ übernehmen soll. • **Bestätigen:** Sie werden jedes Mal zu einer Bestätigung aufgefordert. • **Immer:** Ressourcensets werden automatisch übernommen. • **Nie:** Ressourcensets werden nicht übernommen.

Option	Beschreibung
Beim Öffnen von Ansichten Schreibsperre setzen	Gibt an, ob Design Center eine Projektdatei sperren soll, wenn die zugehörige Ansicht geöffnet wird. • **Bestätigen:** Sie werden jedes Mal zu einer Bestätigung aufgefordert. • **Immer:** Design Center sperrt die Datei automatisch. Diese Variante ist empfehlenswert, wenn Design Center nicht mit einer Versionsverwaltung (hier CVS) verbunden ist. • **Nie:** Design Center sperrt die Datei nicht. Diese Variante ist empfehlenswert, wenn Design Center mit einer Versionsverwaltung verbunden ist.
Beim Öffnen aller Komponenten immer Schreibsperre setzen	Gibt an, ob Design Center alle Komponenten in einer Ansicht sperren soll, wenn die Ansicht geöffnet wird. • **Bestätigen:** Sie werden jedes Mal zu einer Bestätigung aufgefordert. • **Immer:** Design Center sperrt die Komponenten automatisch. Diese Variante ist empfehlenswert, wenn Design Center nicht mit einer Versionsverwaltung (hier CVS) verbunden ist. • **Nie:** Design Center sperrt die Komponenten nicht. Diese Variante ist empfehlenswert, wenn Design Center mit einer Versionsverwaltung verbunden ist.
Speicherort für Projektvorlagen	Der Pfad zu den Design Center-Projektvorlagen.

Dialogfelder und Befehle im Projektmenü

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Kontextmenübefehle im Projekt-Browser* auf Seite 203
- *Dialogfeld „Projekteinstellungen“* auf Seite 206
- *Dialogfeld „Informationen zum Projektpaket“* auf Seite 207
- *Dialogfeld „Projekt entpacken“* auf Seite 208
- *Dialogfeld „Projekt aus Vorlage erstellen“* auf Seite 210
- *Dialogfeld „Einstellungen für Projektexport“* auf Seite 211
- *Dialogfeld „Schriftartabhängigkeiten“* auf Seite 215
- *Dialogfeld „Benutzerdefinierte Felder bearbeiten“* auf Seite 216
- *Dialogfeld „Exportieren“* auf Seite 217

Kontextmenübefehle im Projekt-Browser

Im Kontextmenü des Projekt-Browsers (Klick mit rechter Maustaste auf den Projekt-Browser) sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Neu > Ordner	Erstellt einen neuen Ordner. Der neue Ordner wird dem Projekt-Browser unterhalb des Projektknotens hinzugefügt oder in einem Ordner, falls im Projekt-Browser ein Ordner ausgewählt wurde.
Neu > Platform	Erstellt eine neue Platform. Dem Projekt-Browser werden ein neuer Platform-Knoten und ein Knoten für eine physische Ebene hinzugefügt. Der Platform-Knoten wird unterhalb des Projektknotens hinzugefügt oder in einem Ordner, falls im Projekt-Browser ein Ordner ausgewählt wurde. Der Knoten für die physische Ebene wird dem Platform-Knoten als Unterknoten hinzugefügt.
Neu > Message	Erstellt eine neue Message-Konfiguration. Dem Projekt-Browser wird ein neuer Message-Knoten hinzugefügt. Der Message-Knoten wird unterhalb des Projektknotens hinzugefügt oder in einem Ordner, falls im Projekt-Browser ein Ordner ausgewählt wurde.

Befehl	Beschreibung
Neu > Runtime	Erstellt eine neue Runtime-Konfiguration. Dem Projekt-Browser werden ein neuer Runtime-Konfigurationsknoten und ein oder mehrere Knoten für physische Ebenen hinzugefügt. Der Runtime-Konfigurationsknoten wird unterhalb des Projektknotens hinzugefügt oder in einem Ordner, falls im Projekt-Browser ein Ordner ausgewählt wurde. Die Knoten für die physischen Ebenen werden dem Runtime-Konfigurationsknoten als Unterknoten hinzugefügt.
Neu > Ressourcenset	Erstellt ein neues Ressourcenset. Dem Projekt-Browser wird ein neuer Ressourcensetknoten hinzugefügt. Der Ressourcensetknoten wird unterhalb des Projektknotens hinzugefügt oder in einem Ordner, falls im Projekt-Browser ein Ordner ausgewählt wurde.
Projekt öffnen	Öffnet ein vorhandenes Projekt. Dieser Befehl startet einen Datei-Browser, in dem Sie die Projektdatei suchen und auswählen können.
Projekt speichern	Speichert das Projekt. Mit diesem Befehl werden keine in geöffneten Ansichten vorgenommenen Änderungen gespeichert, die nicht Bestandteil des Projekts sind.
Speichern unter	Speichert das Projekt und gibt für die entsprechende Projektdatei einen neuen Dateinamen/Pfad an.
Projekt schließen	Schließt das Projekt. Wenn geänderte oder noch nicht gespeicherte Komponenten vorhanden sind, wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die zu speichernden Elemente angeben können.
Versionsverwaltung	Informationen hierzu finden Sie unter *Befehle im Menü „Versionsverwaltung“ und Dialogfelder* auf Seite 305.
Projekt packen	Packt das Projekt. Mit diesem Befehl wird das *Dialogfeld „Informationen zum Projektpaket“* geöffnet, in dem Sie das Projekt auch als Vorlage speichern können.
Projekt entpacken	Entpackt ein Projektpaket. Mit diesem Befehl wird das *Dialogfeld „Projekt entpacken“* geöffnet, in dem Sie festlegen können, wie die Design Center-Dateien entpackt werden.

Befehl	Beschreibung
Schreibsperre setzen	Sperrt die ausgewählte Komponente. Wenn Sie eine Komponente sperren, kann sie nur von Ihnen bearbeitet werden. Diese Variante ist nur anwendbar, wenn Design Center mit einer Versionsverwaltung (hier CVS) verbunden ist.
Schreibsperre aufheben	Entsperrt die ausgewählte Komponente. Wenn Sie eine Komponente entsperren, können Sie die Einstellungen in der zugehörigen Ansicht anzeigen, jedoch nicht die Komponente bearbeiten. Diese Variante ist nur anwendbar, wenn Design Center mit einer Versionsverwaltung (hier CVS) verbunden ist.
Komponente neu laden	Stellt die zuletzt gespeicherte Version der ausgewählten Komponente wieder her.
Dem Projekt hinzufügen	Verknüpft eine vorhandene Projektkomponente (Platform, Message-Konfiguration, Runtime-Konfiguration oder Ressourcenset) mit dem Projekt. Dieser Befehl startet einen Datei-Browser, in dem Sie die Projektdatei, die Sie mit dem Projekt verknüpfen möchten, suchen und auswählen können. Der Projektkomponentenknoten wird unterhalb des Projektknotens hinzugefügt oder in einem Ordner, falls im Projekt-Browser ein Ordner ausgewählt wurde.
Exportieren	Exportiert das Projekt auf die Festplatte. Mit diesem Befehl wird das *Dialogfeld „Exportieren“* geöffnet, in dem Sie die Exporteinstellungen festlegen. Wenn Design Center mit einem VCS verbunden ist, müssen Sie stattdessen den Befehl **Versionsverwaltung** > **Version erstellen** verwenden.
Einstellungen für Projektexport	Öffnet das *Dialogfeld „Einstellungen für Projektexport“*, in dem Sie Input Analyzer und die Benachrichtigungseinstellungen konfigurieren können.
Umbenennen	Benennt das ausgewählte Element um.
Einstellungen	Öffnet das *Dialogfeld „Projekteinstellungen“*, in dem Sie die übergreifenden Projekteinstellungen konfigurieren.
Dateieigenschaften	Öffnet das Dialogfeld **Eigenschaften**. Im Dialogfeld **Eigenschaften** wird der Pfad zur Design Center-Datei des ausgewählten Projekt-Browser-Knotens angezeigt. Außerdem werden VCS-Informationen zu dieser Datei angezeigt.

Befehl	Beschreibung
Ansicht öffnen/ aktivieren	Aktiviert die Ansicht des ausgewählten Projektknotens.
Aus Projekt entfernen	Entfernt den ausgewählten Knoten und alle untergeordneten Knoten aus dem Projekt. Die dazugehörigen Design Center-Dateien werden nicht gelöscht.
Physisches Element löschen	Löscht die ausgewählte physische Ebene. Gilt für Knoten der physischen Platform- und Runtime-Konfigurationsebenen. Beachten Sie, dass sowohl die physische Platform- als auch die Runtime-Konfigurationsebene gelöscht wird.

Dialogfeld „Projekteinstellungen“

Im Dialogfeld **Projekteinstellungen** können Sie die übergreifenden Projekteinstellungen konfigurieren.

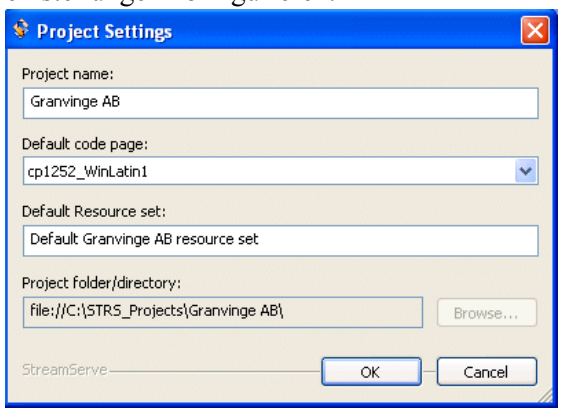


Abbildung 74 Dialogfeld „Projekteinstellungen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Projektname	Der Name des Projekts.
Standardcodepage	Die Standardcodepage in allen Codepage-Dropdownlisten im Projekt.
Standard-ressourcenset	Das Standardressourcenset des Projekts. Dieses Ressourcenset wird automatisch mit allen im Projekt erstellten Platforms, Message-Konfigurationen und Runtime-Konfigurationen verbunden.
Projektordner/ -verzeichnis	Der Pfad zur Projektdatei.

Dialogfeld „Informationen zum Projektpaket“

Im Dialogfeld **Informationen zum Projektpaket** legen Sie fest, ob ein Paket als Projektpaket oder als Projektvorlage gespeichert wird. Außerdem geben Sie in diesem Dialogfeld die Kategorie und Beschreibung der Vorlage an bzw. ändern diese.

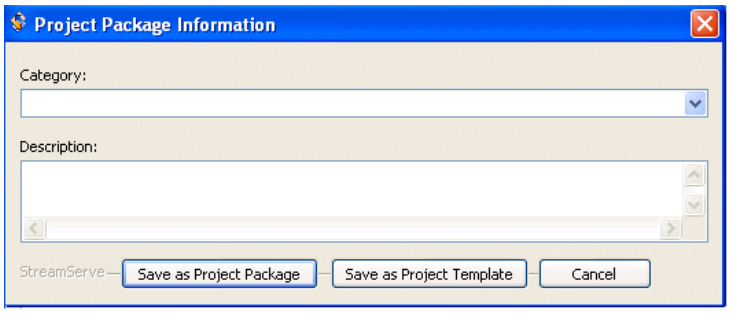


Abbildung 75 Dialogfeld „Informationen zum Projektpaket“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Kategorie	Die Kategoriebezeichnung einer Vorlage. Wenn Sie ein neues Projekt mithilfe dieser Vorlage erstellen, finden Sie die Vorlage unter der hier angegebenen Kategorie.
Beschreibung	Die Beschreibung einer Vorlage. Wenn Sie ein neues Projekt mithilfe dieser Vorlage erstellen, wird diese Beschreibung bei der Auswahl der Vorlage angezeigt.
Als Projektpaket speichern	Speichert das Projekt als Projektpaket.
Als Projektvorlage speichern	Speichert das Projekt als Projektvorlage.

Dialogfeld „Projekt entpacken“

Im Dialogfeld **Projekt entpacken** geben Sie an, wie ein Projektpaket entpackt wird. Es gibt zwei Modi zum Entpacken eines Projekts:

- **Einfacher Modus:** Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie dieselbe Projektdatei/Ordnerstruktur wie im ursprünglichen Projekt erstellen möchten.
- **Erweiterter Modus:** Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie die im ursprünglichen Projekt verwendete Projektdatei/Ordnerstruktur ändern möchten.

Einfacher Modus

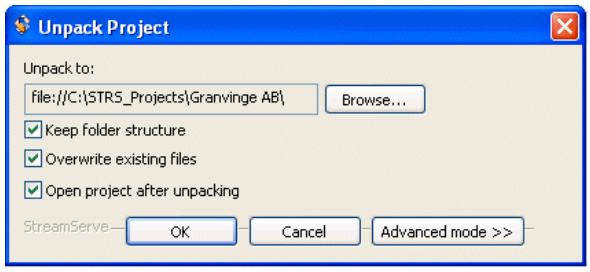


Abbildung 76 Dialogfeld „Projekt entpacken“: Einfacher Modus

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Entpacken nach	Der Pfad, der festlegt, wo das Projekt entpackt wird. Hier wird sich der Projektordner des entpackten Projekts befinden.
Ordnerstruktur beibehalten	Mit dieser Option werden die entpackten Dateien in derselben Datei und derselben Unterordnerstruktur wie im ursprünglichen Projekt gespeichert. Wenn Sie diese Option nicht wählen, werden alle entpackten Dateien direkt im Projektordner gespeichert.
Vorhandene Dateien überschreiben	Mit dieser Option werden vorhandene Dateien überschrieben.
Projekt nach Entpacken öffnen	Mit dieser Option wird das Projekt nach dem Entpacken in Design Center geöffnet.

Erweiterter Modus

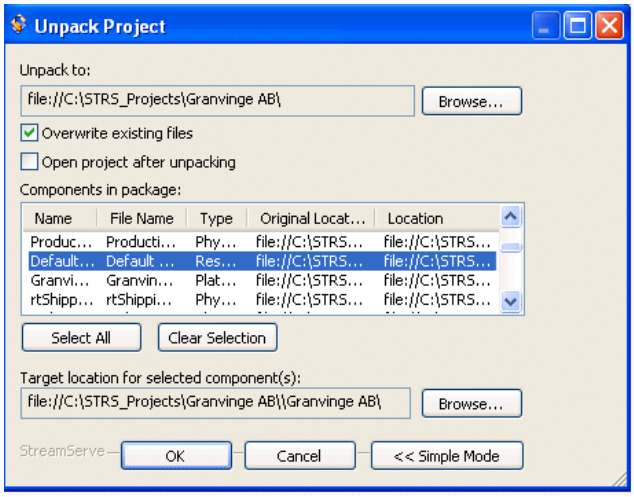


Abbildung 77 Dialogfeld „Projekt entpacken“: Erweiterter Modus

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Entpacken nach	Der Pfad, der festlegt, wo das Projekt entpackt wird. Hier wird sich der Projektordner des entpackten Projekts befinden. Standardmäßig wird die Unterordnerstruktur vom ursprünglichen Projekt übernommen, wie unten in der Spalte **Speicherort** der Liste **Komponenten im Paket** angezeigt. Wählen Sie die Option **Zielspeicherort für ausgewählte Komponente(n)** aus, um andere Speicherorte für die ausgewählten Dateien anzugeben.
Vorhandene Dateien überschreiben	Mit dieser Option werden vorhandene Dateien überschrieben.
Projekt nach Entpacken öffnen	Mit dieser Option wird das Projekt nach dem Entpacken in Design Center geöffnet.

Option	Beschreibung
Komponenten im Paket	Liste aller Dateien im Paket. • **Name:** Der Name der Komponente. Beispiel: `msgInvoice`. • **Dateiname:** Der Name der zugehörigen Projektdatei. Beispiel: `msgInvoice.dcmessage`. • **Typ:** Der Typ der Komponente. Beispiel: `Message`. • **Ursprünglicher Speicherort:** Der Speicherort der ursprünglichen Projektdatei. Beispiel: `file://C:\Projects\ABC_COM\Invoice` • **Speicherort:** Der Pfad zum Speicherort der entpackten Dateien. Beispiel: `file://H:\ABC_COM\Invoice`
Zielspeicherort für ausgewählte Komponente(n)	Wählen Sie eine oder mehrere Dateien (`STRG + AUSWAHL` oder `UMSCHALTTASTE + AUSWAHL`) aus der Liste **Komponenten im Paket** aus, und geben Sie den Speicherort für die entpackten Dateien an.

Dialogfeld „Projekt aus Vorlage erstellen“

Im Dialogfeld **Projekt aus Vorlage erstellen** wählen Sie die beim Erstellen eines neuen Projekts zu verwendende Vorlage aus.

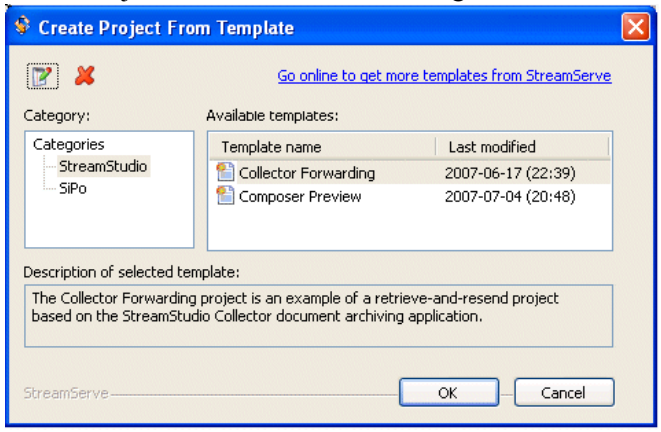


Abbildung 78 Dialogfeld „Projekt aus Vorlage erstellen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
	Öffnet das Dialogfeld **Projektvorlageninformationen**, in dem Sie den Namen, die Kategorie und Beschreibung der ausgewählten Vorlage ändern können.
	Löscht die ausgewählte Vorlage.
Kategorie	Die Kategorie der Projektvorlage. Jede Kategorie enthält mehrere Vorlagen.
Verfügbare Vorlagen	Alle verfügbaren Vorlagen der ausgewählten Kategorie. Hier wählen Sie die zu verwendende Vorlage aus.
Beschreibung der ausgewählten Vorlage	Eine Beschreibung der ausgewählten Vorlage.
Weitere Vorlagen von StreamServe online herunter-laden	Eine Verknüpfung zur StreamServe-Website, von der Vorlagen heruntergeladen werden können.

Dialogfeld „Einstellungen für Projektexport“

Im Dialogfeld **Einstellungen für Projektexport** geben Sie projektspezifische Exporteinstellungen an.

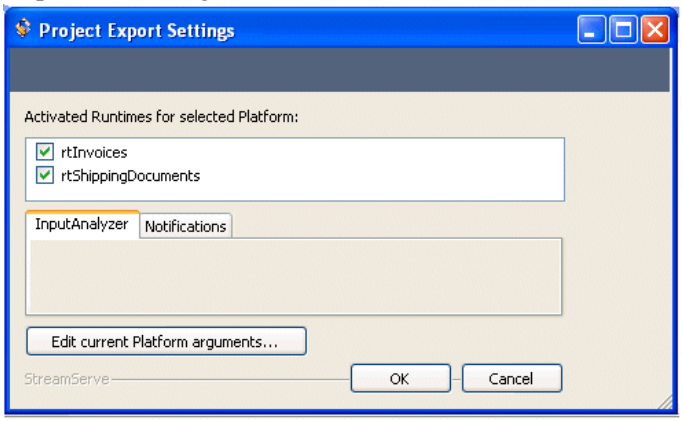


Abbildung 79 Dialogfeld „Einstellungen für Projektexport“

Normalerweise enthält das Projekt nur eine Platform. Wenn im Projekt mehrere Platforms enthalten sind, wählen Sie die Platform durch Klicken auf das Symbol für die jeweilige Platform aus. Dann legen Sie die Einstellungen für die ausgewählte Platform fest. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Aktivierte Runtimes für ausgewählte Platform	Hier können Sie die Runtime-Konfigurationen auswählen, die im Export berücksichtigt werden sollen. Alle Runtime-Konfigurationen, die auf der ausgewählten Platform erstellt wurden, sind in dieser Liste enthalten.
Registerkarte „InputAnalyzer“	Auf dieser Registerkarte konfigurieren Sie die Input Analyzer-Einstellungen für die ausgewählte Platform.
Registerkarte „Benachrichtigungen“	Auf dieser Registerkarte geben Sie an, für welche Connectors, Events, Processes, Jobs usw. Benachrichtigungen erzeugt werden sollen.
Aktuelle Platform-Argumente bearbeiten	Verknüpfung zum *Dialogfeld „Platform-Export konfigurieren“*, in dem Sie die Argumente für den Programmstart angeben, die im Export berücksichtigt werden sollen. Sie geben die Argumente für den Programmstart je physische Ebene der ausgewählten Platform an.

Registerkarte „InputAnalyzer“

Auf dieser Registerkarte konfigurieren Sie die Input Analyzer-Einstellungen für die ausgewählte Platform. Weitere Informationen finden Sie unter *Konfigurieren des Input Analyzer* auf Seite 64.

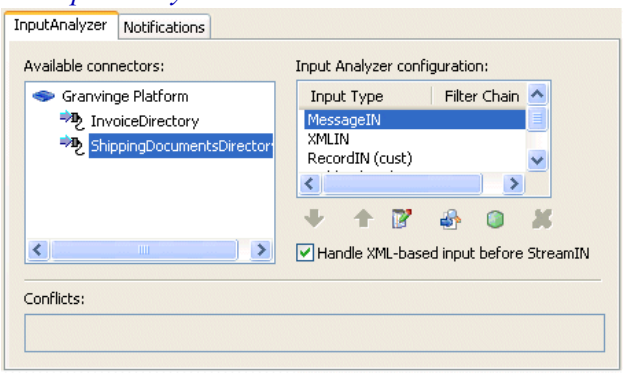


Abbildung 80 Registerkarte „InputAnalyzer“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Verfügbare Connectors	In dieser Liste werden alle verfügbaren Eingabe-Connectors in der ausgewählten Platform angezeigt. Hier wählen Sie den Eingabe-Connector aus, für den Sie die Input Analyzer-Einstellungen konfigurieren möchten.
Input Analyzer-Konfiguration	Diese Liste enthält eine Reihe pro Eingabetyp, der vom ausgewählten Eingabe-Connector verarbeitet wird. **Eingabetyp:** In dieser Spalte werden die Eingabetypen aufgeführt. **Filterkette:** In dieser Spalte werden für jeden Eingabetyp die Filterketten angezeigt, die mit dem Eingabe-Connector verbunden sind.
XML-basierte Eingabedaten vor StreamIN verarbeiten	Legt fest, welche Eingabetypkategorie in der Liste zuerst angezeigt wird.
	Für Connectivity Packs. Siehe entsprechende Dokumentation.
	Zeigt die Namen aller Events des ausgewählten Eingabetyps an, die mit dem Eingabe-Connector verbunden sind.
	Fügt dem ausgewählten Eingabetyp eine Filterkette hinzu. Weitere Informationen finden Sie unter *Anwenden von Filterketten nach Eingabetyp* auf Seite 158.
	Verschiebt einen Eingabetyp innerhalb einer Kategorie nach unten.
	Verschiebt einen Eingabetyp innerhalb einer Kategorie nach oben.
	Entfernt die ausgewählte Filterkette.

Registerkarte „Benachrichtigungen“

Auf dieser Registerkarte geben Sie an, für welche Connectors, Events, Processes, Jobs usw. Benachrichtigungen erzeugt werden sollen. Weitere Informationen finden Sie unter *Verwalten von Benachrichtigungen* auf Seite 66.

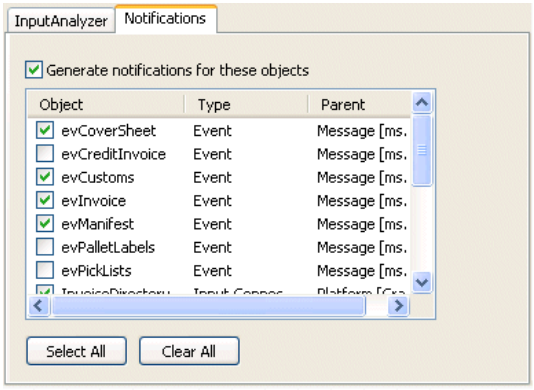


Abbildung 81 Registerkarte „Benachrichtigungen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Benachrichti-gungen für diese Objekte erzeugen	Mit dieser Option werden Benachrichtigungen erzeugt. **Hinweis:** Für die ausgewählte Platform müssen Benachrichtigungen aktiviert sein. Informationen hierzu finden Sie unter *Dialogfeld „Platform konfigurieren“ – Modus für allgemeine Ebene* auf Seite 223.
Objektliste	In dieser Liste werden alle Objekte angezeigt, für die StreamServer Benachrichtigungen erzeugen kann. Mithilfe der Kontrollkästchen können Sie für jedes Objekt Benachrichtigungen aktivieren oder deaktivieren. Standardmäßig sind alle Kontrollkästchen aktiviert.
Alle auswählen	Aktiviert alle Kontrollkästchen.
Auswahl für alle aufheben	Deaktiviert alle Kontrollkästchen.

Dialogfeld „Schriftartabhängigkeiten“

Im Dialogfeld **Schriftartabhängigkeiten** werden alle im Projekt verwendeten Schriftarten angezeigt. Dies gilt für Overlays sowie PageOUT- und StoryTeller-Processes.

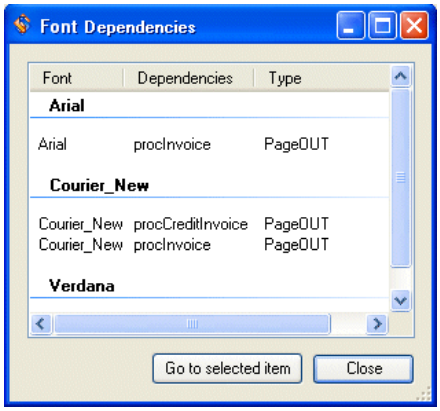


Abbildung 82 Dialogfeld „Schriftartabhängigkeiten“

Alle verwendeten Schriftarten werden in einer Liste aufgeführt. Durch Klicken auf die Spaltenbezeichnungen können Sie das Sortierkriterium festlegen. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Schriftart	Der Name der Schriftart.
Abhängigkeiten	Der Process oder das Overlay, in dem die Schriftart verwendet wird.
Typ	PageOUT, StoryTeller oder Overlay.
Zu gewähltem Element	• Aktiviert die Message-Konfiguration mit dem Process, in dem die Schriftart verwendet wird. Der Process ist in der Message-Ansicht markiert. • Aktiviert das Ressourcenset, das das Overlay enthält. Die Overlayressource ist in der Ressourcenset-Ansicht markiert.

Dialogfeld „Benutzerdefinierte Felder bearbeiten“

Im Dialogfeld **Benutzerdefinierte Felder bearbeiten** können Sie benutzerdefinierte Befehle und Schlüsselwörter hinzufügen, um auf StreamServer-Funktionen zuzugreifen, die über die Standardeigenschaften der Design Center-Benutzeroberfläche nicht konfiguriert werden können. Weitere Informationen finden Sie unter *Verwenden benutzerdefinierter Befehle und Schlüsselwörter* auf Seite 68.

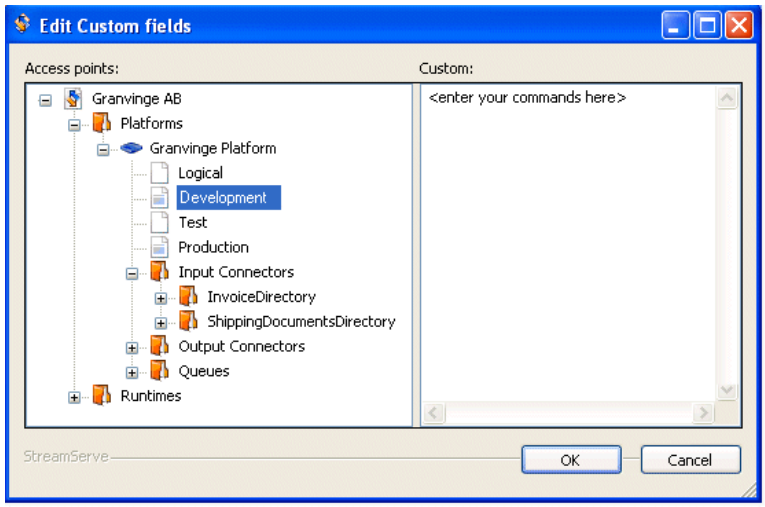


Abbildung 83 Dialogfeld „Benutzerdefinierte Felder bearbeiten“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Zugriffspunkte	Dies ist ein Browser, der alle konfigurierbaren Objekte (Connector, Message usw.) enthält. Jedes Objekt ist in einen Knoten für die allgemeine Ebene (logische Ebene auf der Benutzeroberfläche) und einen Knoten für jede physische Ebene (Entwicklung, Test usw.) unterteilt. Sie können die Ordner und Knoten in diesem Browser auf die gleiche Weise durchsuchen wie in einem Datei-Browser.
Benutzerdefiniert	Hier geben Sie die benutzerdefinierten Befehle für den ausgewählten Knoten im Zugriffspunkt-Browser ein.

Dialogfeld „Exportieren“

In diesem Dialogfeld geben Sie beim Export des Projekts auf die Festplatte die Exporteinstellungen an. Zum Exportieren des Projekts in eine Versionsverwaltung müssen Sie den Befehl **Datei** > **Versionsverwaltung** > **Version erstellen** verwenden.

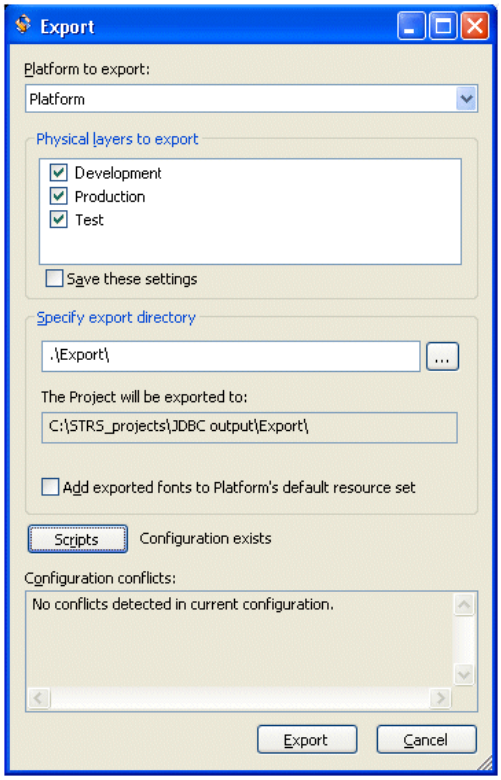


Abbildung 84 Dialogfeld „Exportieren“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Zu exportierende Platform	Normalerweise enthält das Projekt nur eine Platform. Wenn mehrere Platforms im Projekt enthalten sind, verwenden Sie diese Dropdownliste, um die zu exportierende Platform auszuwählen.
Zu exportierende physische Ebenen	In dieser Liste werden alle physischen Ebenen in der ausgewählten Platform angezeigt. Mithilfe der Kontrollkästchen wird angegeben, welche Ebenen beim Export berücksichtigt werden sollen. Standardmäßig werden beim Export alle physischen Ebenen berücksichtigt. Durch Deaktivieren einer oder mehrerer physischen Ebenen können Sie sie vom aktuellen Export ausschließen.

Option	Beschreibung
Diese Einstellungen speichern	Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie die unter **Zu exportierende physische Ebenen** vorgenommenen Änderungen speichern möchten. Wird diese Option nicht gewählt, werden beim nächsten Öffnen des Dialogfelds **Exportieren** alle physischen Ebenen ausgewählt.
Exportverzeichnis angeben	Der Pfad zum Exportverzeichnis. In diesem Verzeichnis wird die Exportdatei gespeichert.
Das Projekt wird exportiert nach	Hier wird der absolute Pfad zum Exportverzeichnis angezeigt.
Exportierte Schriftarten dem Standardressourcenset hinzufügen	Mit dieser Option werden alle verwendeten Schriftarten einem mit der Platform verbundenen Ressourcenset hinzugefügt. Auf diese Weise wird gewährleistet, dass alle Schriftarten zur Verfügung stehen, wenn Sie das Projekt auf einen anderen Computer verschieben.
Skripts	Öffnet das *Dialogfeld „Skripts“*, in dem Sie festlegen können, welche Skripts vor bzw. nach dem Exportieren des Projekts ausgeführt werden sollen.
Konfigurationskonflikte	Falls in der Exportkonfiguration Konflikte auftreten, werden diese hier angezeigt.

Dialogfeld „Skripts“

In diesem Dialogfeld können Sie Skripts festlegen, die vor oder nach dem Exportieren des Projekts ausgeführt werden sollen.

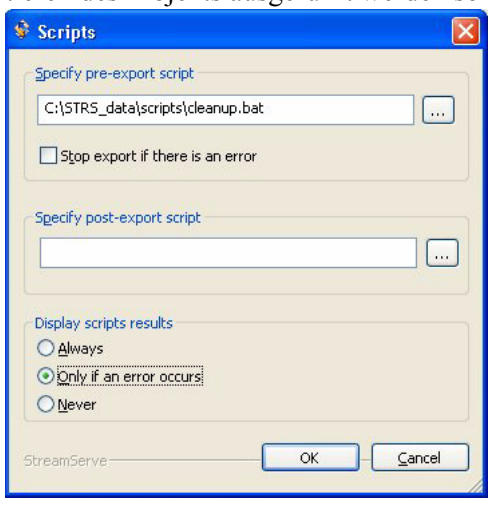


Abbildung 85 Dialogfeld „Skripts“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Vor-Export-Skript angeben	Hier können Sie ein Skript angeben, das vor dem Export ausgeführt werden soll. Hierfür käme beispielsweise ein Skript infrage, das vor dem Projektexport alle Warteschlangen leert.
Export bei Fehler anhalten	Wählen Sie diese Option, wenn der Export bei eventuellen Fehlern in der Vor-Export-Skriptausführung angehalten werden soll.
Nach-Export-Skript angeben	Hier können Sie ein Skript angeben, das im Anschluss an den Export ausgeführt werden soll. Hierfür käme beispielsweise ein Skript infrage, das nach Abschluss des Projektexports eine Befehlsaufforderung für eine StreamServer-Anwendung startet.
Skriptergebnisse anzeigen	Legen Sie fest, ob und wann die Skriptergebnisse angezeigt werden sollen: • Immer • Nur wenn Fehler auftritt • Nie

Befehle im Menü „Platform“ und Dialogfelder

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Befehle im Menü „Platform“* auf Seite 220
- *Kontextmenübefehle in der Platform-Ansicht* auf Seite 221
- *Dialogfeld „Platform konfigurieren“ – Modus für allgemeine Ebene* auf Seite 223
- *Dialogfeld „Platform konfigurieren“ – Modus für physische Ebene* auf Seite 224
- *Dialogfeld „Warteschlangen verwalten“* auf Seite 234
- *Dialogfeld „Physische Ebenen verwalten“* auf Seite 238
- *Dialogfeld „Platform-Export konfigurieren“* auf Seite 239
- *Dialogfeld „Eingabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für allgemeine Ebene* auf Seite 241
- *Dialogfeld „Eingabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für physische Ebene* auf Seite 245
- *Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für allgemeine Ebene* auf Seite 249
- *Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für physische Ebene* auf Seite 258

Befehle im Menü „Platform“

Nach Aktivierung der Platform-Ansicht ist das Menü **Platform** verfügbar. Darin sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Neuer Eingabe-Connector	Fügt der Platform einen neuen Eingabe-Connector hinzu.
Neuer Ausgabe-Connector	Fügt der Platform einen neuen Ausgabe-Connector hinzu. Beim Hinzufügen eines Connectors müssen Sie eine Kategorie auswählen. Wenn Sie später den Connector-Typ in der physischen Ebene angeben, können Sie einen beliebigen Typ auswählen, der zu der hier festgelegten Kategorie gehört. Um beispielsweise in den physischen Ebenen einen Datei-Connector auswählen zu können, müssen Sie beim Hinzufügen des Connectors zur Platform die Kategorie **Generisch** auswählen.

Befehl	Beschreibung
Warteschlangen verwalten	Öffnet das *Dialogfeld „Warteschlangen verwalten“*, in dem Sie die Einstellungen für die verfügbaren Warteschlangen konfigurieren und der Platform neue Warteschlangen hinzufügen können.
Platform konfigurieren	Öffnet das *Dialogfeld „Platform konfigurieren“*, in dem Sie die Platform-spezifischen Einstellungen konfigurieren können.
Export konfigurieren	Öffnet das *Dialogfeld „Platform-Export konfigurieren“*, in dem Sie die Argumente für den Programmstart angeben können, die beim Export berücksichtigt werden sollen. Diese Festlegung treffen Sie für jede physische Ebene.
Physische Ebenen verwalten	Öffnet das *Dialogfeld „Physische Ebenen verwalten“*, in dem Sie zwischen physischen Ebenen navigieren, neue Ebenen hinzufügen, Ebenen löschen und die entsprechende Ebene aktivieren können. Sie können auch das Kontextmenü des Projekt-Browsers verwenden, um physische Ebenen zu verwalten.
Nächste Ebene auswählen	Aktiviert die nächste Ebene in der Platform-Ebenen-Hierarchie.
Vorherige Ebene auswählen	Aktiviert die vorherige Ebene in der Platform-Ebenen-Hierarchie.

Kontextmenübefehle in der Platform-Ansicht

Im Kontextmenü der Platform-Ansicht (Klick mit rechter Maustaste auf die Platform-Ansicht) sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Neuer Eingabe-Connector	Fügt der Platform einen neuen Eingabe-Connector hinzu.
Neuer Ausgabe-Connector	Fügt der Platform einen neuen Ausgabe-Connector hinzu. Beim Hinzufügen eines Connectors müssen Sie eine Kategorie auswählen. Wenn Sie später den Connector-Typ in der physischen Ebene angeben, können Sie einen beliebigen Typ auswählen, der zu der hier festgelegten Kategorie gehört. Um beispielsweise in den physischen Ebenen einen Datei-Connector auswählen zu können, müssen Sie beim Hinzufügen des Connectors zur Platform die Kategorie **Generisch** auswählen.

Befehl	Beschreibung
Platform konfigurieren	Öffnet das *Dialogfeld „Platform konfigurieren“*, in dem Sie die Platform-spezifischen Einstellungen konfigurieren können.
Export konfigurieren	Öffnet das *Dialogfeld „Platform-Export konfigurieren“*, in dem Sie die Argumente für den Programmstart angeben können, die beim Export berücksichtigt werden sollen. Diese Festlegung treffen Sie für jede physische Ebene.
Warteschlangen verwalten	Öffnet das *Dialogfeld „Warteschlangen verwalten“*, in dem Sie die Einstellungen für die verfügbaren Warteschlangen konfigurieren und der Platform neue Warteschlangen hinzufügen können.
Physische Ebenen verwalten	Öffnet das *Dialogfeld „Physische Ebenen verwalten“*, in dem Sie zwischen physischen Ebenen navigieren, neue Ebenen hinzufügen, Ebenen löschen und die entsprechende Ebene aktivieren können. Sie können auch das Kontextmenü des Projekt-Browsers verwenden, um physische Ebenen zu verwalten.
Ressourcenset hinzufügen	Verbindet Ressourcensets mit der Platform und öffnet das Dialogfeld **Ressourcensets auswählen**, in dem Sie die Ressourcensets auswählen, für die eine Verbindung erstellt werden soll.
Ressourcenset entfernen	Trennt die Verbindung der Ressourcensets mit der Platform und öffnet das Dialogfeld **Ressourcensets entfernen**, in dem Sie die Ressourcensets auswählen, deren Verbindung getrennt werden soll.
Einstellungen	Öffnet für den in der Platform-Ansicht ausgewählten Connector das Dialogfeld **Einstellungen**. Wenn Sie beispielsweise einen Eingabe-Connector und dann diesen Befehl auswählen, wird das Dialogfeld **Eingabe-Connector-Einstellungen** geöffnet.
Kopieren	Kopiert den ausgewählten Connector.
Einfügen	Fügt den kopierten Connector in die Platform-Ansicht.
Löschen	Löscht den ausgewählten Connector.
Umbenennen	Benennt den ausgewählten Connector um.
Dateieigenschaften	Öffnet das Dialogfeld **Eigenschaften**. Im Dialogfeld **Eigenschaften** wird der Pfad zur Projektdatei der aktivierten allgemeinen oder physischen Ebene angezeigt. Außerdem werden VCS-Informationen zu dieser Datei angezeigt.

Dialogfeld „Platform konfigurieren“

Im Dialogfeld **Platform konfigurieren** legen Sie die Platform-spezifischen Einstellungen fest. Dieses Dialogfeld ist für zwei Modi vorhanden:

- Das *Dialogfeld „Platform konfigurieren“ – Modus für allgemeine Ebene*, in dem Sie Platform-Einstellungen angeben, die auf alle physischen Ebenen angewendet werden.
- Das *Dialogfeld „Platform konfigurieren“ – Modus für physische Ebene*, in dem Sie Platform-Einstellungen für jede physische Ebene angeben.

Dialogfeld „Platform konfigurieren“ – Modus für allgemeine Ebene

Dieser Modus wird im Dialogfeld **Platform konfigurieren** aktiviert, sobald in der Platform-Ansicht die allgemeine Platform-Ebene aktiviert wird.

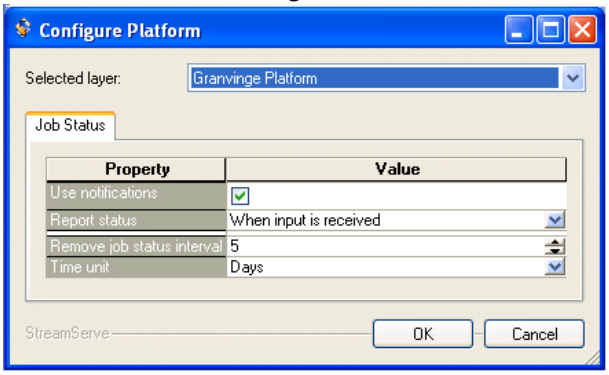


Abbildung 86 Dialogfeld „Platform konfigurieren“ – allgemeine Ebene

In diesem Modus können Sie angeben, wann und wie Statusberichte für Jobs erzeugt werden. Weitere Informationen zu Statusberichten für Jobs finden Sie in der Dokumentation zu *Status Messenger*. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Benachrichti-gungen verwenden	Mit dieser Option werden Benachrichtigungen erzeugt.

Option	Beschreibung
Status erfassen	Gibt an, wann ein Statusbericht erstellt wird. **Wenn Eingabe empfangen wird:** Erstellt einen Statusbericht, wenn die Eingabe empfangen wird. Dieser Typ von Statusbericht sagt lediglich aus, dass StreamServer Eingabedaten empfangen hat. **Wenn Ausgabe in Warteschlange gestellt wird:** Erstellt einen Statusbericht, wenn StreamServer die Eingabedaten verarbeitet und die Ausgabedaten in eine Ausgabewarteschlange gestellt hat. **Bei Zustellung aus der Ausgabewarteschlange:** Erstellt einen Statusbericht, wenn StreamServer die Ausgabedaten aus der Ausgabewarteschlange übermittelt hat.
Zeitlimit zum Entfernen des Job-Status	Gibt an, wann die Job-Statusinformationen aus dem Speicher entfernt werden.
Zeiteinheit	Gibt die Zeiteinheit für das **Zeitlimit zum Entfernen des Job-Status** an.

Dialogfeld „Platform konfigurieren“ – Modus für physische Ebene

Dieser Modus wird im Dialogfeld **Platform konfigurieren** aktiviert, sobald in der Platform-Ansicht eine physische Platform-Ebene aktiviert wird.

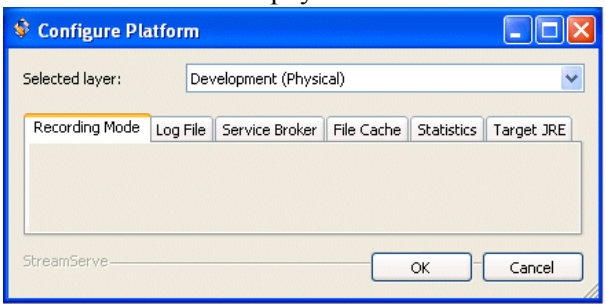


Abbildung 87 Dialogfeld „Platform konfigurieren“ – physische Ebene

In diesem Modus besteht das Dialogfeld aus den folgenden Registerkarten:

- *Registerkarte „Erfassungsmodus“*
- *Registerkarte „Protokolldatei“*
- *Registerkarte „Service Broker“*
- *Registerkarte „Dateicache“*
- *Registerkarte „Statistik“*
- *Registerkarte „Target JRE“*

Registerkarte „Erfassungsmodus“

Auf dieser Registerkarte können Sie das Erfassen seitenformatierter Eingabedaten aktivieren, um Musterdateien zu erstellen.

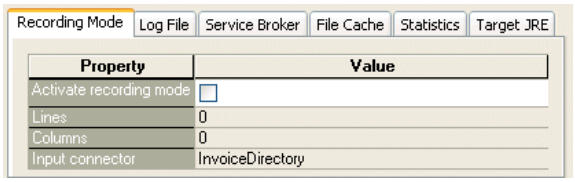


Abbildung 88 Registerkarte „Erfassungsmodus“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Erfassungsmodus aktivieren	Mit dieser Option wird StreamServe nur im Erfassungsmodus ausgeführt.
Zeilen	Die Anzahl der Zeilen in den aufzuzeichnenden Eingabedaten.
Spalten	Die Anzahl der Spalten in den aufzuzeichnenden Eingabedaten.
Eingabe-Connector	Der Eingabe-Connector, der die aufzuzeichnenden Daten empfängt.

Registerkarte „Protokolldatei“

Die StreamServer-Anwendung, für die das Projekt bereitgestellt wird, kann in einer Protokolldatei im Arbeitsverzeichnis Protokollmeldungen aufzeichnen. Auf dieser Registerkarte können Sie angeben, ob eine Protokolldatei erzeugt werden soll, welche Informationen in der Datei berücksichtigt werden, welche Beschränkungen gelten usw.

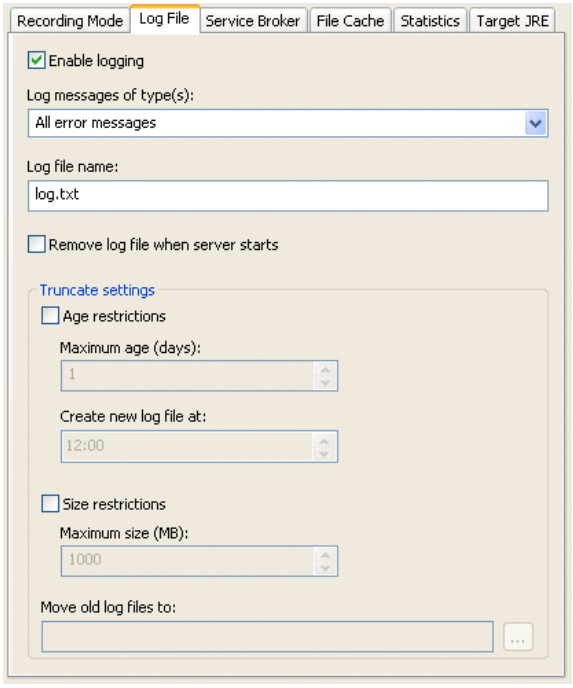


Abbildung 89 Registerkarte „Protokolldatei“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Protokollierung aktivieren	Mit dieser Option wird die Protokollierung aktiviert.
Folgende Meldungstypen protokollieren	Hier wird der in der Protokolldatei zu berücksichtigende Meldungstyp ausgewählt. **Schwerwiegende Fehlermeldungen** Im Protokoll werden nur schwerwiegende Fehlermeldungen berücksichtigt. Diese Option wird im Sinne der Systemleistung für die Produktionsebene empfohlen. **Alle Fehlermeldungen** Im Protokoll werden alle Fehlermeldungen berücksichtigt. Diese Option kann in der Produktionsebene verwendet werden, wenn mehr Informationen benötigt werden. **Alle Fehler- und Warnmeldungen** Wie im vorstehenden Fall, einschließlich Warnmeldungen. Diese Option kann ebenfalls in der Produktionsebene verwendet werden, wenn noch ausführlichere Informationen benötigt werden. **Alle Fehler-, Warn- und Informationsmeldungen** Wie im vorstehenden Fall, einschließlich Informationsmeldungen. Diese Option wird für die Entwicklungs- und die Testebene empfohlen. **Alle Fehler-, Warn- und erweiterten Informationsmeldungen** Wie im vorstehenden Fall, einschließlich weiterer Informationsmeldungen. Diese Option kann in der Entwicklungs- und der Testebene verwendet werden, wenn mehr Informationen benötigt werden. Beachten Sie jedoch, dass die relevanten Fehlermeldungen bei Verwendung dieser Option schwerer zu finden sind, da im Protokoll alle Informationsmeldungen angezeigt werden.
Protokolldatei-name	Der Name der Protokolldatei.

Option	Beschreibung
Protokolldatei beim Starten des Servers entfernen	Die StreamServer-Anwendung hängt nach einem Neustart Protokollmeldungen normalerweise an dieselbe Protokolldatei an. Wenn Sie das Kontrollkästchen **Protokolldatei beim Starten des Servers entfernen** aktivieren, wird bei jedem Neustart der StreamServer-Anwendung eine neue Protokolldatei erstellt. Die alte Protokolldatei wird gelöscht und nicht an anderer Stelle gespeichert.
Alters-beschränkungen	Mit dieser Option wird dieselbe Protokolldatei für eine begrenzte Anzahl von Tagen verwendet. Mithilfe von **Maximales Alter (Tage)** und **Neue Protokolldatei erstellen** können Sie angeben, ab wann eine neue Protokolldatei verwendet werden soll. Wenn Sie die alte Protokolldatei speichern möchten, müssen Sie die Option **Alte Protokolldateien verschieben in** verwenden und einen Speicherort für die Protokolldatei angeben.
Maximales Alter (Tage)	Die maximale Anzahl von Tagen, die dieselbe Protokoll-datei verwendet wird.
Neue Protokoll-datei erstellen	Die Uhrzeit, zu der eine neue Protokolldatei begonnen werden soll.
Größen-beschränkungen	Mit dieser Option können Sie eine maximale Größe für die Protokolldatei angeben. Beim Erreichen des Grenz-werts wird eine neue Protokolldatei begonnen. Wenn Sie die alte Protokolldatei speichern möchten, müssen Sie die Option **Alte Protokolldateien verschieben in** ver-wenden und einen Speicherort angeben.
Maximale Größe (MB)	Die maximale Größe (MB) der Protokolldatei.
Alte Protokoll-dateien ver-schieben in	Das Verzeichnis, in dem die alten Protokolldateien gespeichert werden sollen.

Registerkarte „Service Broker“

Auf dieser Registerkarte geben Sie an, mit welchem Service Broker eine Verbindung hergestellt wird und welche Sicherheitseinstellungen bei der Kommunikation mit dem Service Broker Verwendung finden.

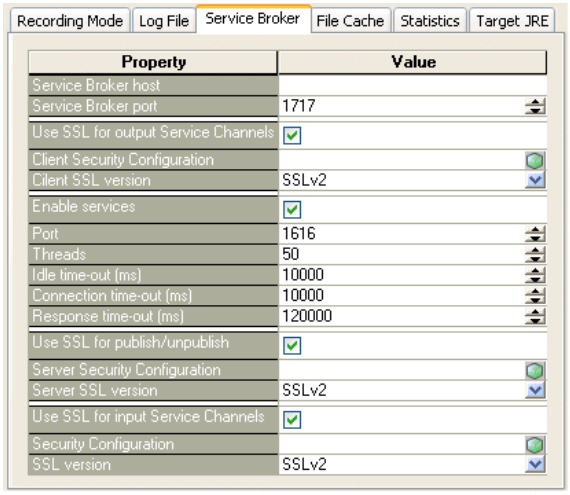


Abbildung 90 Registerkarte „Service Broker“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Service Broker-Host	Der Host, auf dem der Service Broker ausgeführt wird.
Service Broker-Anschluss	Die vom Service Broker verwendete Anschlussnummer. Der Wert muss mit dem für `IPport` in der Control Center-Konfiguration für den Service Broker übereinstimmen.
SSL für Ausgabe-Service Channels verwenden	Mit dieser Option wird SSL für die Kommunikation zwischen den Service Channel Submit (HTTP)-Ausgabe-Connectors und dem Service Broker verwendet. Diese Funktion kommt zum Einsatz, wenn StreamServer als SSL-Client ausgeführt wird und Dienste vom Service Broker anfordert.
Sicherheitskonfiguration auf Client	Die verwendete Sicherheitskonfiguration, wenn StreamServer als ein SSL-Client mit Verbindung zum Service Broker ausgeführt wird. Die Sicherheitskonfiguration muss in einem mit der Platform verbundenen Ressourcenset enthalten sein. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation zur *Verschlüsselung und Authentifizierung*.

Option	Beschreibung
SSL-Version auf Client	Die verwendete SSL-Version, wenn StreamServer als ein SSL-Client mit Verbindung zum Service Broker ausgeführt wird.
Dienste aktivieren	Mit dieser Option wird das Veröffentlichen von Diensten im Service Broker aktiviert.
Anschluss	Der zum Veröffentlichen von Diensten und zum Empfangen von Eingabedaten über den Service Broker verwendete Anschluss.
Threads	Die maximale Anzahl gleichzeitiger Verbindungen zu den von StreamServer zur Verfügung gestellten Diensten. Wenn alle Verbindungen ausgelastet sind und ein neuer Client versucht, eine Verbindung mit einem Dienst herzustellen, schlägt die Verbindung fehl.
Leerlaufzeitlimit (ms)	Das Zeitlimit (in Millisekunden) wird wirksam, wenn eine Anforderung von StreamServer vollständig verarbeitet wurde und keine weiteren zur Anforderung gehörigen Daten empfangen oder gesendet werden. Das Zeitlimit gibt an, wie lange die Verbindung maximal offen gehalten wird. Damit wird es dem Client ermöglicht, eine neue Anforderung zu senden, ohne vorher eine neue Verbindung herzustellen.
Verbindungszeitlimit (ms)	Das Zeitlimit (in Millisekunden) wird wirksam, wenn StreamServer Daten sendet oder empfängt. Zweck dieser Funktion ist es, nicht mehr aktive Verbindungen zu schließen. Wenn in dem angegebenen Zeitraum keine Daten gesendet oder empfangen werden, wird die Verbindung geschlossen.
Antwortzeitlimit (ms)	Das Zeitlimit (in Millisekunden) wird wirksam, wenn StreamServer alle Daten vom Client empfangen hat. Das Zeitlimit gibt an, wie lange der Client maximal auf eine Antwort warten soll. Setzen Sie das Zeitlimit auf `0`, wenn der Client keine Antwort erwartet.
SSL beim Veröffentlichen/ Aufheben der Veröffentlichung verwenden	Wählen Sie diese Option aus, um beim Veröffentlichen bzw. Aufheben der Veröffentlichung im Service Broker SSL zu verwenden. Diese Funktion kommt zum Einsatz, wenn StreamServer als SSL-Client ausgeführt wird und Dienste im Service Broker veröffentlicht werden.

Option	Beschreibung
Sicherheits-konfiguration auf Server	Die beim Veröffentlichen bzw. beim Aufheben der Veröffentlichung von Diensten verwendete Sicherheits-konfiguration. Die Sicherheitskonfiguration muss in einem mit der Platform verbundenen Ressourcenset enthalten sein. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation zur *Verschlüsselung und Authen-tifizierung*.
SSL-Version auf Server	Die beim Veröffentlichen bzw. beim Aufheben der Ver-öffentlichung von Diensten verwendete SSL-Version.
SSL für Eingabe-Service Channels verwenden	Mit dieser Option wird SSL für die Kommunikation zwischen den Service Channel (HTTP)-Eingabe-Connectors und dem Service Broker verwendet. Diese Funktion kommt zum Einsatz, wenn StreamServer als SSL-Server ausgeführt und durch den Service Broker aufgerufen wird.
Sicherheits-konfiguration	Die verwendete Sicherheitskonfiguration, wenn StreamServer als ein SSL-Server ausgeführt wird. Die Sicherheitskonfiguration muss in einem mit der Platform verbundenen Ressourcenset enthalten sein. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Doku-mentation zur *Verschlüsselung und Authentifizierung*.
SSL-Version	Die verwendete SSL-Version, wenn StreamServer als ein SSL-Server ausgeführt wird.

Registerkarte „Dateicache“

Auf dieser Registerkarte geben Sie an, wie externe XML- und DTD-Dateien zwischengespeichert werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der *XMLIN*-Dokumentation.

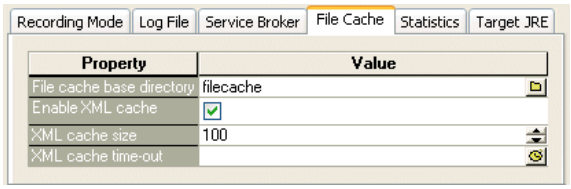


Abbildung 91 Registerkarte „Dateicache“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Basisverzeichnis für Dateicache	Das Basisverzeichnis für den Dateicache. Sie können einen absoluten Pfad oder einen Pfad relativ zum Arbeitsverzeichnis von StreamServer angeben. XML- und DTD-Dokumente werden in einem Unterverzeichnis mit dem Namen **XML** zwischengespeichert.
XML-Cache aktivieren	Mit dieser Option wird das Zwischenspeichern von XML- und DTD-Dokumenten aktiviert.
Größe des XML-Cache	Die maximale Anzahl von Dokumenten im XML-Cacheverzeichnis. Beim Überschreiten des Grenzwerts werden die ältesten Dokumente entfernt.
Zeitlimit für XML-Cache	Das „Haltbarkeitsdatum“ für ein zwischengespeichertes Dokument. Dieses Datum wird von StreamServer bei jedem Abruf eines Dokuments aus dem Cache überprüft. Wenn das Zeitlimit für das Dokument überschritten ist, wird das Dokument aktualisiert.

Registerkarte „Statistik“

Auf dieser Registerkarte geben Sie die Einstellungen für die Verwendung des Statistikrepositorys an. Dieses Repository wird von Communication Reporter verwendet. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu *Communication Reporter*.

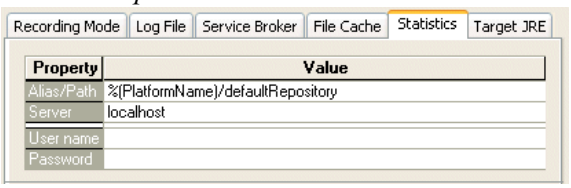


Abbildung 92 Registerkarte „Statistik“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Alias/Pfad	Alias oder Pfad, der auf den Speicherort des Repository zeigt. Das Repository wird beim erstmaligen Ausführen des Projekts erstellt. Der Standardpfad lautet `%(PlatformName)/defaultRepository`. Der Platzhalter `%(PlatformName)` wird durch den Namen der physischen Platform-Ebene ersetzt.
Server	Der Host für den Repositoryserver.
Benutzername	Ein Benutzername für den Zugriff auf den Repository-server.
Kennwort	Ein Kennwort für den Zugriff auf den Repositoryserver.

Registerkarte „Target JRE“

Auf dieser Registerkarte können Sie die Ziel-JRE (Java Runtime Environment) angeben.

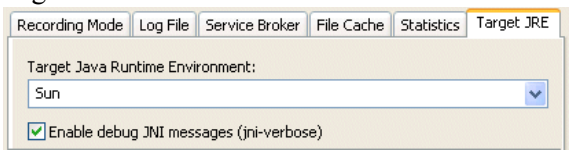


Abbildung 93 Registerkarte „Target JRE“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Target Java Runtime Environment	Hier kann die Ziel-JRE (Sun oder IBM) ausgewählt.
Enable debug JNI messages (jni-verbose)	Mit dieser Option wird jni-verbose (nur Sun) aktiviert.

Dialogfeld „Warteschlangen verwalten“

Im Dialogfeld **Warteschlangen verwalten** können Sie die Einstellungen für die verfügbaren Warteschlangen konfigurieren und der Platform neue Warteschlangen hinzufügen.

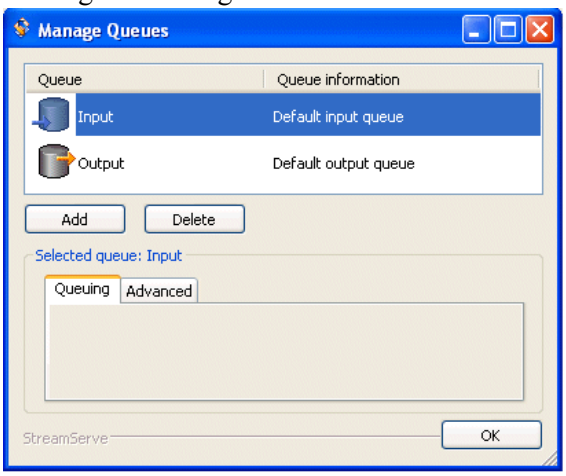


Abbildung 94 Dialogfeld „Warteschlangen verwalten“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

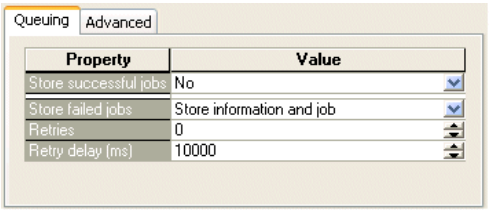
Option	Beschreibung
Warteschlangen-liste	In dieser Liste werden alle verfügbaren Warteschlangen angezeigt. Hier wählen Sie die zu konfigurierende Warteschlange aus.
Hinzufügen	Fügt der Platform eine neue Warteschlange hinzu.
Löschen	Löscht die ausgewählte Warteschlange. Die Warteschlange wird aus allen Connectors entfernt, von denen sie verwendet wird.
Registerkarte „Queuing“	Auf dieser Registerkarte legen Sie fest, wie erfolgreiche und fehlgeschlagene Jobs verarbeitet werden.
Registerkarte „Erweitert“	Auf dieser Registerkarte legen Sie erweiterte Einstellungen für Warteschlangen fest.

Sie können auch Kontextmenübefehle (Klick mit rechter Maustaste auf die Warteschlangenliste) verwenden. Die Kontextmenübefehle werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Befehl	Beschreibung
Hinzufügen	Fügt der Platform eine neue Warteschlange hinzu.
Löschen	Löscht die ausgewählte Warteschlange. Die Warteschlange wird aus allen Connectors entfernt, von denen sie verwendet wird.
Umbenennen	Benennt die ausgewählte Warteschlange um.
Als Standard-eingabewarteschlange festlegen	Legt die ausgewählte Warteschlange als Standardeingabewarteschlange fest. Wenn Sie eine Warteschlange einem Eingabe-Connector hinzufügen und die Option **(Standard verwenden)** auswählen, wird diese Warteschlange ausgewählt.
Als Standard-ausgabewarteschlange festlegen	Legt die ausgewählte Warteschlange als Standardausgabewarteschlange fest. Wenn Sie eine Warteschlange einem Ausgabe-Connector hinzufügen und die Option **(Standard verwenden)** auswählen, wird diese Warteschlange ausgewählt.

Registerkarte „Queuing“

Auf dieser Registerkarte legen Sie fest, wie erfolgreiche und fehlgeschlagene Jobs gespeichert werden. Sie können angeben, wann und wie oft StreamServer versuchen soll, einen fehlgeschlagenen Job aus der Warteschlange erneut zu senden.



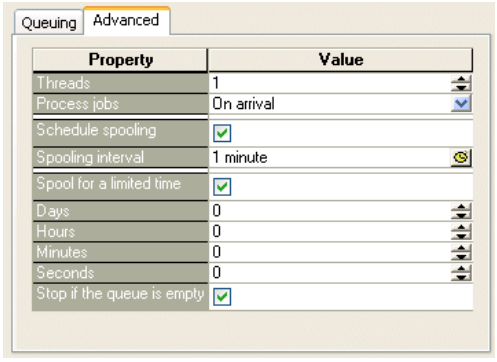
Registerkarte „Queuing“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Erfolgreiche Jobs speichern	Hier können Sie die für erfolgreiche Jobs zu speichernden Daten auswählen. • **Nein:** Es werden keine Daten gespeichert. • **Nur Speicherinformationen:** Die Job-Informationen werden gespeichert. • **Speicherinformationen und Job:** Die Job-Informationen und der Job werden gespeichert. Diese Option ermöglicht das erneute Senden von Jobs aus der Warteschlange.
Fehlgeschlagene Jobs speichern	Hier können Sie die für fehlgeschlagene Jobs zu speichernden Daten auswählen. • **Nein:** Es werden keine Daten gespeichert. • **Nur Speicherinformationen:** Die Job-Informationen werden gespeichert. • **Speicherinformationen und Job:** Die Job-Informationen und der Job werden gespeichert. Diese Option ermöglicht das erneute Senden von Jobs aus der Warteschlange.
Wiederholungen	Die maximale Anzahl von Versuchen zum erneuten Senden eines fehlgeschlagenen Jobs aus der Warteschlange.
Zeit bis Wiederholung (ms)	Die Zeitdauer (in Millisekunden), die StreamServer wartet, bevor ein fehlgeschlagener Job aus der Warteschlange erneut gesendet wird.

Registerkarte „Erweitert“

Auf dieser Registerkarte legen Sie die Anzahl der Job-Threads fest, wann Jobs in der Warteschlange verarbeitet werden und wann die Warteschlange gespoolt wird.



Registerkarte „Erweitert“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Threads	Die maximale Anzahl der Job-Threads, die die Warteschlange verwenden kann. StreamServer kann mehrere Jobs in Warteschlangen parallel verarbeiten. Dies ist ein Vorteil, wenn auf einen großen Job ein kleiner Job folgt. Bei Verwendung eines einzelnen Thread kann der kleine Job erst nach Abschluss des großen Jobs verarbeitet werden. Beachten Sie, dass jeder Thread Systemressourcen verbraucht.
Jobs verarbeiten	Legt fest, wann Jobs verarbeitet werden. • **Beim Eintreffen:** Mit dieser Option werden die Jobs verarbeitet, direkt nachdem sie in die Warteschlange gestellt wurden. • **Wenn übergeordnetes Element vollständig ist:** Mit dieser Option werden die Jobs der Warteschlange hinzugefügt, nachdem der übergeordnete Job erfolgreich verarbeitet wurde. Zum Beispiel werden der Ausgabewarteschlange Ausgabe-Jobs hinzugefügt, nachdem der übergeordnete Job (übermittelt aus der Eingabewarteschlange) erfolgreich verarbeitet wurde.
Zeitplanspooler	Mit dieser Option planen Sie das Spoolen der Warteschlange. Wenn beispielsweise eine Ausgabe-Warteschlange Fax-Jobs enthält, können Sie die Warteschlange zeitlich so planen, dass die Jobs erst um 18 Uhr übermittelt werden. Standardmäßig wird das Spooling angehalten, wenn die Warteschlange leer ist.

Option	Beschreibung
Spoolerintervall	Öffnet die Scheduler-Konfiguration, in der Sie die Spoolerintervalle angeben können.
Zeitlich begrenzen	Option zum Wählen eines Zeitpunkts, an dem das Spoolen angehalten werden soll. • Wenn die Warteschlange zum angegebenen Zeitpunkt noch Jobs enthält, werden die verbleibenden Jobs im nächsten Spoolerintervall verarbeitet. • Wenn die Warteschlange bereits vor dem angegebenen Zeitpunkt leer ist, wartet die Warteschlange auf das Eintreffen neuer Jobs. D. h., neue Jobs können noch im selben Spoolerintervall berücksichtigt werden. Mithilfe der Option **Bei leerer Warteschlange anhalten** können Sie diese Funktion überschreiben.
Tage, Stunden, Minuten, Sekunden	Der Zeitpunkt, an dem der Spooler angehalten wird.

Dialogfeld „Physische Ebenen verwalten“

Im Dialogfeld **Physische Ebenen verwalten** können Sie zwischen physischen Ebenen navigieren, neue Ebenen hinzufügen, Ebenen löschen und die entsprechende Ebene aktivieren. Sie können auch das Kontextmenü des Projekt-Browsers verwenden, um physische Ebenen zu verwalten.

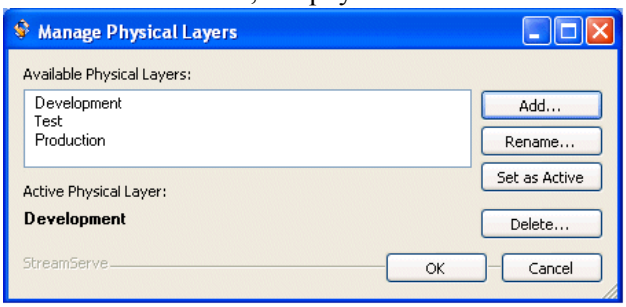


Abbildung 95 Dialogfeld „Physische Ebenen verwalten“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Verfügbare physische Ebenen	In dieser Liste werden alle physischen Platform-Ebenen angezeigt.
Aktive physische Ebene	Zeigt die derzeit aktive physische Ebene an.

Option	Beschreibung
Hinzufügen	Mit dieser Option wird der Platform eine neue physische Ebene hinzugefügt.
Umbenennen	Benennt die in der Liste **Verfügbare physische Ebenen** ausgewählte physische Ebene um.
Als aktiv festlegen	Mit dieser Schaltfläche wird eine in der Liste **Verfügbare physische Ebenen** markierte physische Ebene als aktive Ebene festgelegt.
Löschen	Löscht die in der Liste **Verfügbare physische Ebenen** ausgewählte physische Ebene. Beachten Sie, dass sowohl die physische Platform- als auch die Runtime-Konfigurationsebene gelöscht wird.

Dialogfeld „Platform-Export konfigurieren“

Im Dialogfeld **Platform-Export konfigurieren** können Sie die Argumente angeben, die von StreamServer beim Starten des Servers gelesen und bei der Ausführung des Projekts verwendet werden. Sie geben die Argumente für jede physische Ebene an.

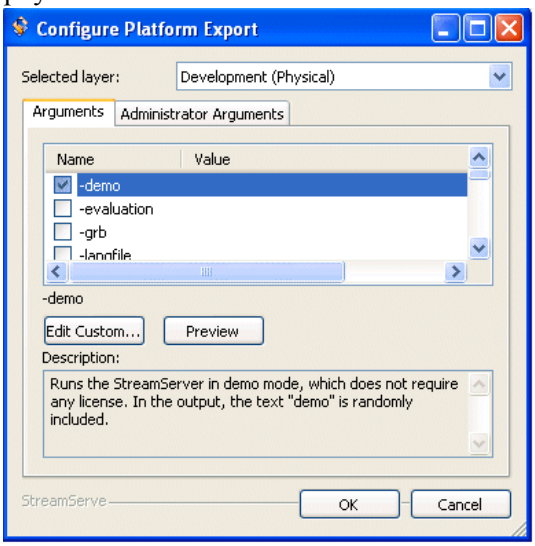


Abbildung 96 Dialogfeld „Platform-Export konfigurieren“

Das Dialogfeld enthält zwei Registerkarten:

- **Argumente**. Auf dieser Registerkarte geben Sie die Argumente für den Programmstart an, die in die Standardargumentdatei für den Programmstart exportiert werden. Zum Ändern dieser Argumente müssen Sie die Argumente in Design Center ändern, das Projekt exportieren und erneut bereitstellen und die StreamServer-Anwendung neu starten.

- **Administratorargumente**. Auf dieser Registerkarte geben Sie die Administratorargumente an, die in die Datei `sysadmin.arg` im Arbeitsverzeichnis von StreamServer exportiert werden. Zum Ändern dieser Argumente kann der Administrator die Datei `sysadmin.arg` bearbeiten und StreamServer neu starten.

Die im Folgenden beschriebenen Einstellungen sind sowohl auf der Registerkarte **Argumente** als auch auf der Registerkarte **Administratorargumente** vorhanden.

Option	Beschreibung
Ausgewählte Ebene	In dieser Dropdownliste kann die zu konfigurierende physische Ebene ausgewählt werden.
Name/Wert	Über diese Liste wählen Sie die in der Argumentdatei zu berücksichtigenden Standardargumente aus. Zum Auswählen eines Arguments müssen Sie das dazugehörige Kontrollkästchen aktivieren. Um einem Argument einen Wert zuzuweisen, müssen Sie das Argument auswählen und in das Argumentfeld unter **Name** bzw. **Wert** den entsprechenden Wert eingeben.
Beschreibung	Zeigt eine kurze Beschreibung für das ausgewählte Argument an. Eine detaillierte Beschreibung der Argumente finden Sie in der Dokumentation zu den *Argumenten für den Programmstart*.
Benutzerdefiniert bearbeiten	Öffnet das Dialogfeld **Benutzerdefinierte Argumente**, in dem Sie in der Liste **Name** bzw. **Wert** nicht enthaltene benutzerdefinierte Argumente hinzufügen können. Argumente, die Sie dem Abschnitt **Vor** hinzufügen, werden vor den Standardargumenten in der Argumentdatei eingefügt. Argumente, die Sie dem Abschnitt **Nach** hinzufügen, werden nach den Standardargumenten in der Argumentdatei eingefügt.
Vorschau	Öffnet eine Vorschau der Argumentdatei.

Dialogfeld „Eingabe-Connector-Einstellungen“

Im Dialogfeld **Eingabe-Connector-Einstellungen** konfigurieren Sie die Einstellungen für den ausgewählten Eingabe-Connector. Dieses Dialogfeld ist für zwei Modi vorhanden:

- Das *Dialogfeld „Eingabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für allgemeine Ebene*, in dem Sie Connector-Einstellungen angeben, die auf alle physischen Ebenen angewendet werden.
- Das *Dialogfeld „Eingabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für physische Ebene*, in dem Sie Connector-Einstellungen für jede physische Ebene angeben.

Dialogfeld „Eingabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für allgemeine Ebene

Dieser Modus wird im Dialogfeld **Eingabe-Connector-Einstellungen** aktiviert, sobald in der Platform-Ansicht die allgemeine Platform-Ebene aktiviert wird.

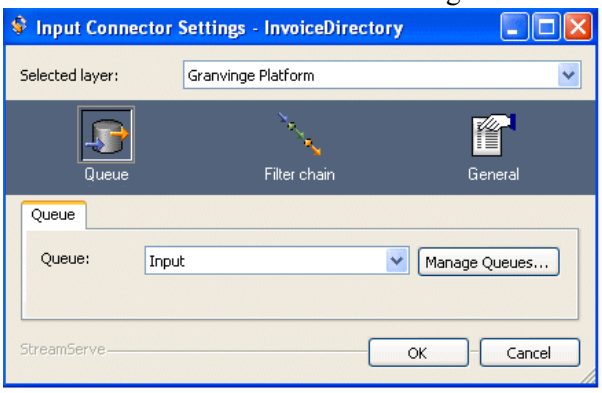


Abbildung 97 Dialogfeld „Eingabe-Connector-Einstellungen“ – allgemeine Ebene

In diesem Modus enthält das Dialogfeld die in der folgenden Tabelle beschriebenen Symbole und Registerkarten.

Symbol	Registerkarten
	Registerkarte „Warteschlange“: Auf dieser Registerkarte geben Sie an, welche Warteschlange mit dem Connector verbunden werden soll.
	Registerkarte „Filterkette“: Auf dieser Registerkarte können Sie Filterketten mit dem Eingabe-Connector verbinden.
	Registerkarte „Allgemein“: Auf dieser Registerkarte können Sie dem Connector Notizen hinzufügen.

Registerkarte „Warteschlange“

Auf dieser Registerkarte geben Sie an, welche Warteschlange dem Connector hinzugefügt werden soll.

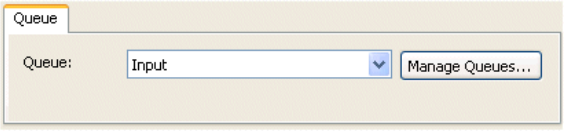


Abbildung 98 Registerkarte „Warteschlange“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Warteschlange	Hier wählen Sie aus, welche Warteschlange dem Connector hinzugefügt werden soll.
Warteschlangen verwalten	Öffnet das *Dialogfeld „Warteschlangen verwalten“*, in dem Sie u. a. neue Warteschlangen hinzufügen und Warteschlangeneinstellungen konfigurieren können.

Registerkarte „Filterkette“

Auf dieser Registerkarte können Sie Filterketten mit dem Eingabe-Connector verbinden. Beispielsweise können Sie einen Dekomprimierungsfilter zum Dekomprimieren der Eingabedaten festlegen. Zuerst müssen Sie den Filter einer Filterkette und dann die Filterkette dem Connector hinzufügen.

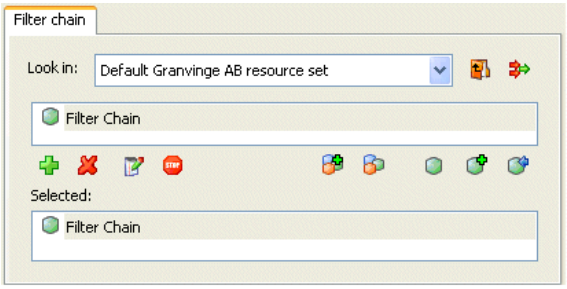


Abbildung 99 Registerkarte „Filterkette“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Suchen in	Listet alle verfügbaren Ressourcensets auf. Sie können das gewünschte Ressourcenset suchen und auswählen. In der unteren Liste sind die im ausgewählten Ressourcenset enthaltenen Filterketten und Ordner enthalten. Sie können auf einen Ordner doppelklicken, um alle darin enthaltenen Elemente anzuzeigen. In dieser Liste wählen Sie die Filterkette aus, die dem Connector hinzugefügt werden soll.
Ausgewählt	Die Filterkette, die dem Connector hinzugefügt wird, wenn Sie auf **OK** klicken. Sie können nur eine Filterkette auswählen.

Auswahlschaltflächen

	Fügt die ausgewählte Filterkette dem Feld **Ausgewählt** hinzu. Sie haben damit die Filterkette festgelegt, die dem Connector hinzugefügt wird.
	Entfernt die Filterkette aus dem Feld **Ausgewählt**. Die Filterkette wird damit nicht dem Connector hinzugefügt.

Editor-Schaltflächen

	Ermöglicht das Bearbeiten der ausgewählten Filterkette.
	Schließt Filter Chain Editor.

Ressourcenset-Schaltflächen

	Fügt ein vorhandenes Ressourcenset der Platform hinzu. Das neue Ressourcenset steht in der Liste **Suchen in** zur Verfügung. Beachten Sie, dass das Ressourcenset nicht automatisch dem Projekt hinzugefügt wird.
	Erstellt ein neues Ressourcenset und verbindet es mit der Platform. Das neue Ressourcenset steht in der Liste **Suchen in** zur Verfügung. Beachten Sie, dass das Ressourcenset nicht automatisch dem Projekt hinzugefügt wird.

Ressourcenschaltflächen

	Erstellt eine neue leere Filterkette und fügt sie dem ausgewählten Ressourcenset hinzu. Sie können die Filterkette jetzt bearbeiten und dem Feld **Ausgewählt** hinzufügen.
	Fügt eine vorhandene Filterkette dem ausgewählten Ressourcenset hinzu. Sie können jetzt die Filterkette dem Feld **Ausgewählt** hinzufügen.
	Auf Filterketten nicht anwendbar.

Registerkarte „Allgemein“

Auf dieser Registerkarte können Sie dem Connector Notizen hinzufügen. Sie können außerdem angeben, ob alle aus der Eingabedatei (oder einem anderen Eingabeobjekt) extrahierten Dokumente im selben Eingabe-Job verarbeitet werden oder jedes extrahierte Dokument in einem separaten Eingabe-Job verarbeitet wird.

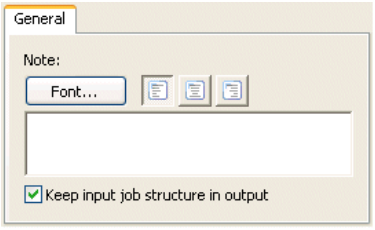


Abbildung 100 Registerkarte „Allgemein“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Notiz	Fügt dem Connector Notizen hinzu. Dabei kann es sich beispielsweise um eine kurze Beschreibung des Verwendungszwecks handeln. Geben Sie über **Schriftart** die Notizschriftart an, und legen Sie über die Ausrichtungsschaltflächen die Textausrichtung fest.
Eingabe-Job-Struktur in Ausgabe beibehalten	Gibt an, ob alle aus der Eingabe- oder vergleichbaren Datei extrahierten Dokumente im selben Eingabe-Job verarbeitet werden oder jedes extrahierte Dokument in einem eigenen Eingabe-Job verarbeitet wird. Dies hat Auswirkungen auf die Verwendung von Variablen und die Process-Ausgabe, da alle gespeicherten Variablen und Processes entfernt werden, wenn ein Eingabe-Job abgeschlossen ist. Beispielsweise müssen die Verwendung von Variablen und das Sortieren der Process-Ausgabe immer innerhalb desselben Eingabe-Jobs erfolgen. Bei Auswahl dieser Option verarbeitet StreamServer alle extrahierten Dokumente innerhalb desselben Eingabe-Jobs. Wird diese Option nicht ausgewählt, verarbeitet StreamServer jedes extrahierte Dokument als eigenen Eingabe-Job. Dadurch wird beim Verarbeiten großer Jobs weniger Arbeits- und Festplattenspeicher benötigt, jedoch werden die Process-Ausgabe und alle gespeicherten Variablen entfernt, wenn das Dokument fertiggestellt ist.

Dialogfeld „Eingabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für physische Ebene

Dieser Modus wird im Dialogfeld **Eingabe-Connector-Einstellungen** aktiviert, sobald in der Platform-Ansicht eine physische Platform-Ebene aktiviert wird.

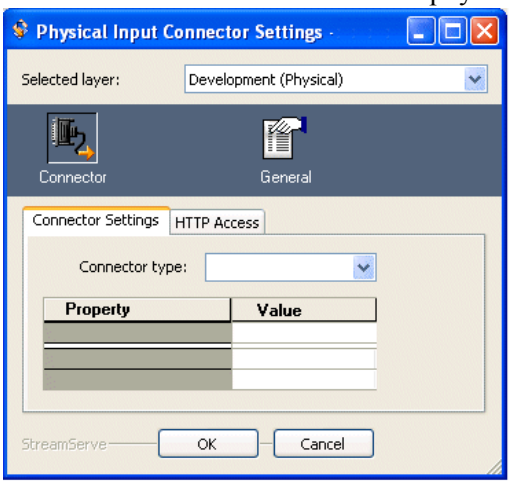


Abbildung 101 Dialogfeld „Eingabe-Connector-Einstellungen“ – physische Ebene

In diesem Modus enthält das Dialogfeld die in der folgenden Tabelle beschriebenen Symbole und Registerkarten.

Symbol	Registerkarten
	• *Registerkarte „Connector-Einstellungen“*: Auf dieser Registerkarte wählen Sie den Typ des zu verwendenden Eingabe-Connectors aus und konfigurieren die für den Connector-Typ spezifischen Einstellungen. • *Registerkarte „HTTP-Zugriff“*: Auf dieser Registerkarte konfigurieren Sie die HTTP-Zugriffseinstellungen für den Connector.
	Registerkarte „Allgemein“: Auf dieser Registerkarte können Sie dem Connector Notizen hinzufügen.

Registerkarte „Connector-Einstellungen“

Auf dieser Registerkarte wählen Sie den Typ des zu verwendenden Eingabe-Connectors aus, zum Beispiel einen Eingabe-Connector vom Typ „Benannte Pipe“. Außerdem konfigurieren Sie auf dieser Registerkarte die für den Connector-Typ spezifischen Einstellungen.

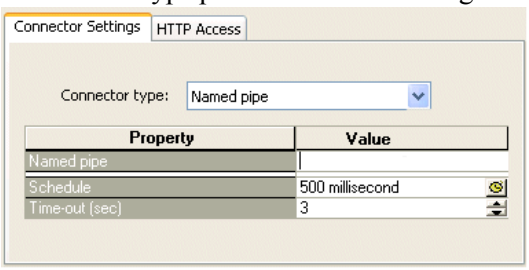


Abbildung 102 Registerkarte „Connector-Einstellungen“ (Beispiel: Connector „Benannte Pipe“)

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Connector-Typ	Hier wählen Sie den zu verwendenden Eingabe-Connector-Typ aus.
Eigenschaft/ Wert-Liste	Konfigurieren Sie die Einstellungen für den ausgewählten Connector-Typ.

Registerkarte „HTTP-Zugriff“

Auf dieser Registerkarte konfigurieren Sie die HTTP-Zugriffseinstellungen für den Connector.

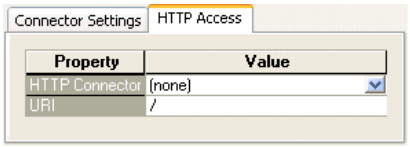


Abbildung 103 Registerkarte „HTTP-Zugriff“

Zum Empfangen von Eingabedaten über einen HTTP- oder HTTPS-Eingabe-Connector müssen Sie die HTTP-Zugriffseinstellungen konfigurieren. Die über den HTTP(S)-Eingabe-Connector empfangenen Eingabedaten können auch an einen anderen Connector weitergeleitet werden. In diesem Fall müssen Sie die HTTP-Zugriffseinstellungen für diesen Connector konfigurieren.

Hinweis: Der Connector muss mit einer Warteschlange verbunden werden.

Beispiel 8 Konfiguration des HTTP-Zugriffs für einen HTTP-Connector und einen internen Connector

In diesem Beispiel werden ein HTTP-Connector mit der Bezeichnung `HTTP_IN` und ein interner Connector mit der Bezeichnung `INTERNAL` verwendet. Für die Connectors werden die unten dargestellten HTTP-Zugriffseinstellungen verwendet.

-	HTTP-Connector	URI
HTTP_IN	`HTTP_IN`	`/`
INTERNAL	`HTTP_IN`	`/internal`

Eine an `www.abc.com/` gesendete Anforderung wird empfangen und von `HTTP_IN` verarbeitet.

Eine an `www.abc.com/internal` gesendete Anforderung wird von `HTTP_IN` empfangen und an `INTERNAL` weitergeleitet.

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
HTTP-Connector	Alle HTTP- und HTTPS-Connectors in der Platform stehen in dieser Dropdownliste zur Verfügung. Bei der Konfiguration eines HTTP- oder HTTPS-Connectors müssen Sie den entsprechenden Connector auswählen. Wenn Sie beispielsweise einen HTTP-Connector mit der Bezeichnung `HTTP_IN` konfigurieren, müssen Sie `HTTP_IN` aus der Dropdownliste auswählen. Bei der Konfiguration eines anderen Connector-Typs müssen Sie den entsprechenden HTTP- oder HTTPS-Connector auswählen, mit dem die Eingabedaten empfangen werden sollen.
URI	Die URI des zu konfigurierenden Connectors.

Registerkarte „Allgemeine Einstellungen“

Auf dieser Registerkarte können Sie dem Connector Notizen hinzufügen.

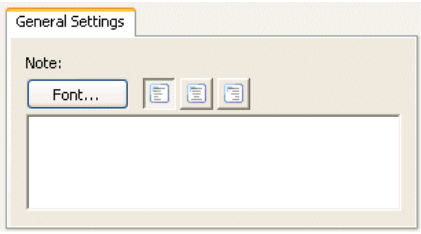


Abbildung 104 Registerkarte „Allgemeine Einstellungen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Notiz	Fügt dem Connector Notizen hinzu. Dabei kann es sich beispielsweise um eine kurze Beschreibung des Verwendungszwecks handeln. Geben Sie über **Schriftart** die Notizschriftart an, und legen Sie über die Ausrichtungsschaltflächen die Textausrichtung fest.

Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen“

Im Dialogfeld **Ausgabe-Connector-Einstellungen** konfigurieren Sie die Einstellungen für den ausgewählten Ausgabe-Connector. Dieses Dialogfeld ist für zwei Modi vorhanden:

- Das *Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für allgemeine Ebene*, in dem Sie Connector-Einstellungen angeben, die auf alle physischen Ebenen angewendet werden.
- Das *Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für physische Ebene*, in dem Sie Connector-Einstellungen für jede physische Ebene angeben.

Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für allgemeine Ebene

Dieser Modus wird im Dialogfeld **Ausgabe-Connector-Einstellungen** aktiviert, sobald in der Platform-Ansicht die allgemeine Platform-Ebene aktiviert wird.

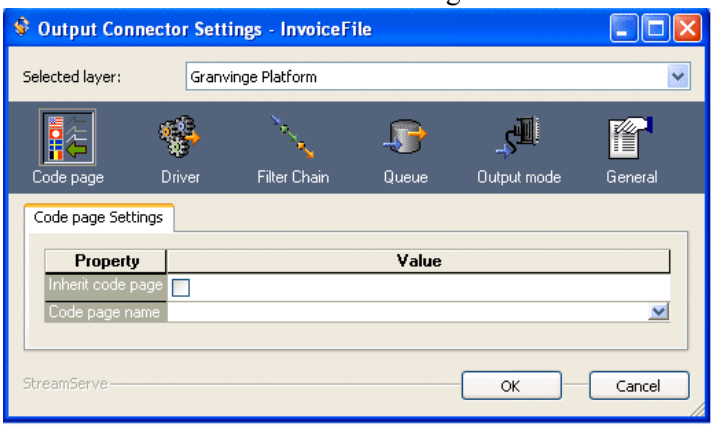


Abbildung 105 Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – allgemeine Ebene

In diesem Modus enthält das Dialogfeld die in der folgenden Tabelle beschriebenen Symbole und Registerkarten.

Symbol	Registerkarten
	Registerkarte „Codepage-Einstellungen“: Auf dieser Registerkarte können Sie angeben, welche Codepage auf die Ausgabedaten angewendet wird.
	• *Registerkarte „Gerätetreibereinstellungen“*: Auf dieser Registerkarte können Sie angeben, welcher Gerätetreiber dem Ausgabe-Connector hinzugefügt wird. • *Registerkarte „Symbolzeichensatz“*: Auf dieser Registerkarte können Sie den für den Connector angegebenen Symbolzeichensatz überschreiben. Dies ist nur relevant, wenn Ausgabedaten an PCL-Drucker gesendet werden.

Symbol	Registerkarten
	Registerkarte „Filterketteneinstellungen“: Auf dieser Registerkarte können Sie Filterketten mit dem Ausgabe-Connector verbinden.
	Registerkarte „Warteschlangeneinstellungen“: Auf dieser Registerkarte geben Sie an, welche Warteschlange mit dem Connector verbunden werden soll.
	Registerkarte „Ausgabemodus“: Auf dieser Registerkarte geben Sie den Ausgabemodus für den Connector an.
	Registerkarte „Allgemeine Einstellungen“: Auf dieser Registerkarte können Sie dem Connector Notizen hinzufügen. Sie können außerdem Optionen zum Herunterladen von Dateien (ladbare Schriftarten, Overlays usw.) auf einen Drucker angeben.

Registerkarte „Codepage-Einstellungen“

Auf dieser Registerkarte können Sie angeben, welche Codepage auf die Ausgabedaten angewendet wird. Weitere Informationen zu Codepages finden Sie im Handbuch *Codepages und Unicode-Unterstützung*.

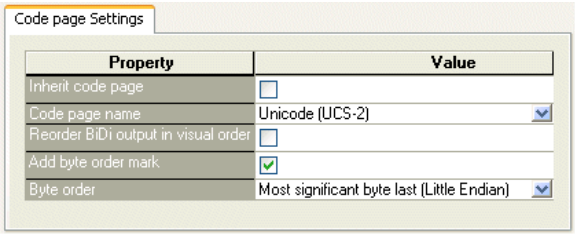


Abbildung 106 Registerkarte „Codepage-Einstellungen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Codepage übernehmen	Mit dieser Option wird die für die Eingabe angegebene Codepage übernommen und dieselbe Codepage für die Ein- und Ausgabe verwendet.
Name der Codepage	Gibt für die Ausgabe eine andere Codepage an. Diese Codepage muss mindestens alle von der Codepage für die Eingabe abgedeckten Zeichen enthalten.
Bidirektionale Ausgabe visuell ordnen	*Nur für arabische und hebräische Codepages sowie für UCS-2 und UTF-8.* StreamServer verarbeitet bidirektionalen Text in logischer Reihenfolge. Wählen Sie diese Option bei Bedarf aus, um die Ausgabe in visueller Reihenfolge neu zu ordnen.

Option	Beschreibung
Markierung für Byte-Reihenfolge hinzufügen	*Nur für UCS-2 und UTF8*. Fügt am Beginn einer UCS-2- (UTF-16-) oder UTF-8-codierten Ausgabedatei eine Markierung für die Bytereihenfolge ein. Die Anwendung, für die diese Ausgabe bestimmt ist, kann anhand dieser Markierung für die Bytereihenfolge automatisch die Codierung (UTF-8- oder UTF-16-Codierungsschema) und die für die Daten im UTF-16-Codierungsschema verwendete Bytereihenfolge bestimmen.
Bytereihenfolge	*Nur für UCS-2*. Bei den UTF-16-Codierungsschemas wird jeder Zeichencode durch zwei Byte dargestellt. Wenn Sie als Codeseite **UCS-2** auswählen, müssen Sie die Bytereihenfolge angeben. Die auszuwählende Bytereihenfolge hängt von der Anwendung ab, für die die Ausgabe bestimmt ist.

Registerkarte „Gerätetreibereinstellungen“

Auf dieser Registerkarte können Sie angeben, welcher Gerätetreiber dem Ausgabe-Connector hinzugefügt wird.

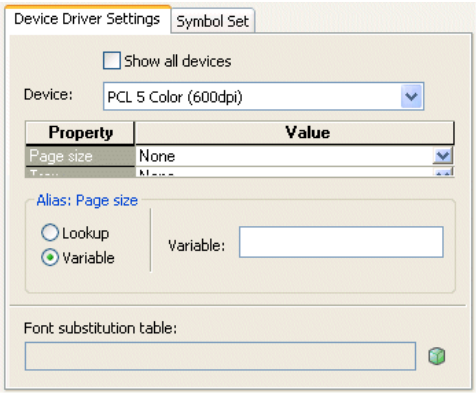


Abbildung 107 Registerkarte „Gerätetreibereinstellungen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Alle Geräte anzeigen	Mit dieser Option werden alle verfügbaren Gerätetreiber in der Dropdownliste **Geräte** angezeigt. Wenn Sie diese Option nicht auswählen, wird in der Dropdownliste **Gerät** nur eine Auswahl von Gerätetreibern angezeigt. Sie können diese Liste in Device Tool durch Auswahl der Option **In Gerätefilter einbeziehen** für den einzubeziehenden Gerätetreiber konfigurieren.

Option	Beschreibung
Gerät	Hier wählen Sie den hinzuzufügenden Gerätetreiber aus.
Eigenschaft/ Wert-Liste	Hier konfigurieren Sie die Einstellungen für den ausgewählten Gerätetreiber.

Alias	Hier werden Aliase für die Treibereinstellungen angegeben. Informationen hierzu finden Sie unter *Dynamische Auswahl mit Aliasen* auf Seite 147.
	Verwenden Sie in der Nachschlagetabelle die folgende Syntax:
	`Event.Process.Option.Schlüsselwert  Wert`
	Beispiel:
	`ev1.pr1."Print Orientation:".DEN  Landscape`

Schriftart-ersetzungstabelle	Hier wählen Sie eine Schriftartersetzungstabelle aus, wenn Sie neue Schriftarten hinzufügen oder Schriftartdefinitionen im ausgewählten Gerät überschreiben möchten. Die Schriftartersetzungstabelle muss dem mit der Platform verbundenen Ressourcenset hinzugefügt werden. Anstatt die eigentliche Treiberdatei zu bearbeiten, können Sie einer Schriftartersetzungstabelle Schriftarteinträge hinzufügen. Die neuen Schriftarteinträge werden der exportierten Treiberdatei hinzugefügt. Sie können auch Schriftarteinträge hinzufügen, die in der Treiberdatei vorhandene Schriftarteinträge überschreiben. Die Syntax der Schriftarteinträge ist vom verwendeten Treiber abhängig. Weitere Informationen finden Sie unter *Angeben von Schriftarten* in der Dokumentation zum *Treiber*.

Registerkarte „Symbolzeichensatz“

Auf dieser Registerkarte können Sie den für den Connector angegebenen Symbolzeichensatz überschreiben. Dies ist nur relevant, wenn Ausgabedaten an PCL-Drucker gesendet werden.

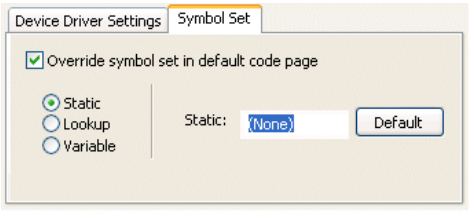


Abbildung 108 Registerkarte „Symbolzeichensatz“

Beim Senden von Ausgabedaten an einen PCL-Drucker können Sie auf dieser Registerkarte den Symbolzeichensatz in der Codepage des Connectors überschreiben und einen anderen Symbolzeichensatz für den Drucker angeben. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Symbolzeichensatz in Standardcodepage überschreiben	Bei Auswahl dieser Option wird der Symbolzeichensatz überschrieben.
Statisch	Wählen Sie diese Option aus, um einen statischen Symbolzeichensatz zu verwenden.
Nachschlagen	Wählen Sie diese Option aus, um den zu verwendenden Symbolzeichensatz mithilfe einer Nachschlagetabelle zu bestimmen. Weitere Informationen zum Verwenden von Nachschlagetabellen finden Sie unter *Dynamische Auswahl mit Aliasen* auf Seite 147.
Variable	Wählen Sie diese Option aus, um den zu verwendenden Symbolzeichensatz mithilfe einer Variablen zu bestimmen. Weitere Informationen zum Verwenden von Variablen für diesen Zweck finden Sie unter *Dynamische Auswahl mit Aliasen* auf Seite 147.

Registerkarte „Filterketteneinstellungen“

Auf dieser Registerkarte können Sie Filterketten mit dem Eingabe-Connector verbinden. Beispielsweise können Sie einen Dekomprimierungsfilter zum Dekomprimieren der Eingabedaten festlegen. Zuerst müssen Sie den Filter einer Filterkette und dann die Filterkette dem Connector hinzufügen.

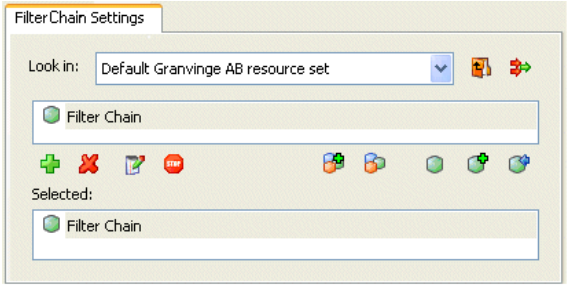


Abbildung 109 Registerkarte „Filterketteneinstellungen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Suchen in	Listet alle verfügbaren Ressourcensets auf. Sie können das gewünschte Ressourcenset suchen und auswählen. In der unteren Liste sind die im ausgewählten Ressourcenset enthaltenen Filterketten und Ordner enthalten. Sie können auf einen Ordner doppelklicken, um alle darin enthaltenen Elemente anzuzeigen. In dieser Liste wählen Sie die Filterkette aus, die dem Connector hinzugefügt werden soll.
Ausgewählt	Die Filterkette, die dem Connector hinzugefügt wird, wenn Sie auf **OK** klicken. Sie können nur eine Filterkette auswählen.

Auswahlschaltflächen

	Fügt die ausgewählte Filterkette dem Feld **Ausgewählt** hinzu. Sie haben damit die Filterkette festgelegt, die dem Connector hinzugefügt wird.
	Entfernt die Filterkette aus dem Feld **Ausgewählt**. Die Filterkette wird damit nicht dem Connector hinzugefügt.

Editor-Schaltflächen

	Ermöglicht das Bearbeiten der ausgewählten Filterkette.
	Schließt Filter Chain Editor.

Ressourcenset-Schaltflächen

	Fügt ein vorhandenes Ressourcenset der Platform hinzu. Das neue Ressourcenset steht in der Liste **Suchen in** zur Verfügung. Beachten Sie, dass das Ressourcenset nicht automatisch dem Projekt hinzugefügt wird.
	Erstellt ein neues Ressourcenset und verbindet es mit der Platform. Das neue Ressourcenset steht in der Liste **Suchen in** zur Verfügung. Beachten Sie, dass das Ressourcenset nicht automatisch dem Projekt hinzugefügt wird.

Ressourcenschaltflächen

	Erstellt eine neue leere Filterkette und fügt sie dem ausgewählten Ressourcenset hinzu. Sie können die Filterkette jetzt bearbeiten und dem Feld **Ausgewählt** hinzufügen.
	Fügt eine vorhandene Filterkette dem ausgewählten Ressourcenset hinzu. Sie können jetzt die Filterkette dem Feld **Ausgewählt** hinzufügen.
	Auf Filterketten nicht anwendbar.

Registerkarte „Warteschlangeneinstellungen“

Auf dieser Registerkarte geben Sie an, welche Warteschlange dem Connector hinzugefügt werden soll.

Abbildung 110 Registerkarte „Warteschlangeneinstellungen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Warteschlange	Hier wählen Sie aus, welche Warteschlange dem Connector hinzugefügt werden soll.
Warteschlangen verwalten	Öffnet das *Dialogfeld „Warteschlangen verwalten“*, in dem Sie u. a. neue Warteschlangen hinzufügen und Warteschlangeneinstellungen konfigurieren können.

Registerkarte „Ausgabemodus“

Auf dieser Registerkarte geben Sie den Ausgabemodus für den Connector an. Weitere Informationen zu den verschiedenen Ausgabemodi finden Sie unter *Ausgabemodi* auf Seite 22.

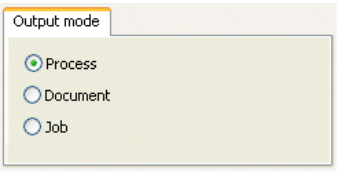


Abbildung 111 Registerkarte „Ausgabemodus“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Process	Aktiviert den Ausgabemodus **Process**. Siehe *Ausgabemodus „Process“* auf Seite 22.
Document	Aktiviert den Ausgabemodus **Document**. Siehe *Ausgabemodus „Document“* auf Seite 22.
Job	Aktiviert den Ausgabemodus **Job**. Siehe *Ausgabemodus „Job“* auf Seite 24.

Registerkarte „Allgemeine Einstellungen“

Auf dieser Registerkarte können Sie dem Connector Notizen hinzufügen.
Sie können außerdem Optionen zum Herunterladen von Dateien (ladbare Schriftarten, Overlays usw.) auf einen Drucker angeben.

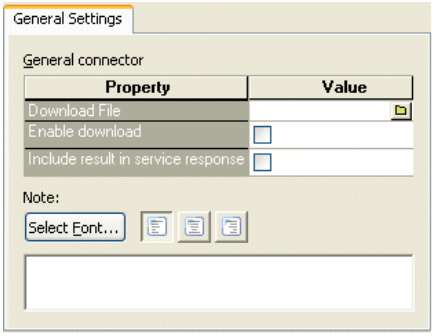


Abbildung 112 Registerkarte „Allgemeine Einstellungen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Datei herunterladen	Hier wird eine Ressource ausgewählt, z. B. ein Overlay oder eine ladbare Schriftart, die auf einen Drucker heruntergeladen werden soll.
Download aktivieren	Mit dieser Option wird die Ressource für jede Ausgabeseite heruntergeladen. Wenn Sie diese Option nicht auswählen, wird die Ressource nur für die erste Seite heruntergeladen.
Ergebnis in Dienstantwort einbeziehen	Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn die Ausgabedaten mit in die Dienstantwort an den anfordernden Client einbezogen werden sollen. Diese Einstellung ist nur relevant, wenn die Eingabe über einen Dienstanforderungs-Eingabe-Connector empfangen wird. **Hinweis:** Der Ausgabe-Connector muss warteschlangenfähig sein.
Notiz	Fügt dem Connector Notizen hinzu. Dabei kann es sich beispielsweise um eine kurze Beschreibung des Verwendungszwecks handeln. Geben Sie über **Schriftart** die Notizschriftart an, und legen Sie über die Ausrichtungsschaltflächen die Textausrichtung fest.

Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für physische Ebene

Dieser Modus wird im Dialogfeld **Ausgabe-Connector-Einstellungen** aktiviert, sobald in der Platform-Ansicht eine physische Platform-Ebene aktiviert wird.

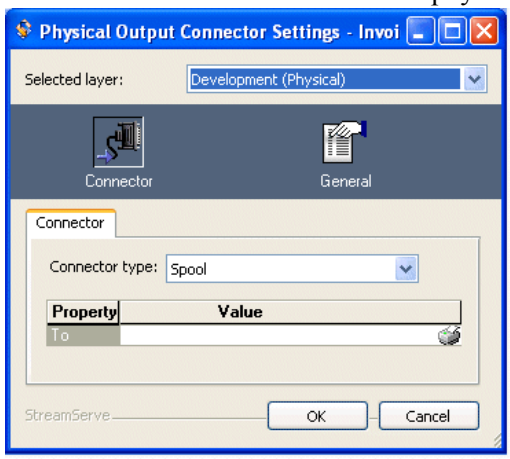


Abbildung 113 Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – physische Ebene

In diesem Modus enthält das Dialogfeld die in der folgenden Tabelle beschriebenen Symbole und Registerkarten.

Symbol	Registerkarten
	Registerkarte „Connector“: Auf dieser Registerkarte wählen Sie den Typ des zu verwendenden Ausgabe-Connector aus und konfigurieren die für den Connector-Typ spezifischen Einstellungen.
	Registerkarte „Allgemein“: Auf dieser Registerkarte können Sie dem Connector Notizen hinzufügen.

Registerkarte „Connector“

Auf dieser Registerkarte wählen Sie den Typ des zu verwendenden Ausgabe-Connectors aus, zum Beispiel einen Ausgabe-Connector vom Typ „Datei“. Außerdem konfigurieren Sie auf dieser Registerkarte die für den Connector-Typ spezifischen Einstellungen.

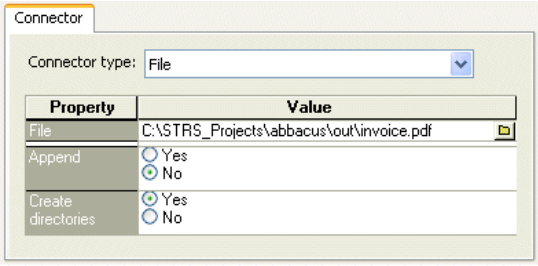


Abbildung 114 Registerkarte „Connector“ (Beispiel: Connector „Datei“)

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Connector-Typ	Hier wählen Sie den zu verwendenden Ausgabe-Connector-Typ aus.
Eigenschaft/ Wert-Liste	Konfigurieren Sie die Einstellungen für den ausgewählten Connector-Typ.

Registerkarte „Allgemein“

Auf dieser Registerkarte können Sie dem Connector Notizen hinzufügen.

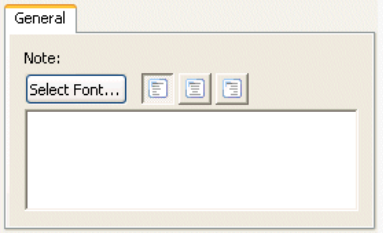


Abbildung 115 Registerkarte „Allgemeine Einstellungen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Notiz	Fügt dem Connector Notizen hinzu. Dabei kann es sich beispielsweise um eine kurze Beschreibung des Verwendungszwecks handeln. Geben Sie über **Schriftart** die Notizschriftart an, und legen Sie über die Ausrichtungsschaltflächen die Textausrichtung fest.

Befehle im Menü „Message“ und Dialogfelder

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Befehle im Menü „Message“* auf Seite 260
- *Kontextmenübefehle in der Message-Ansicht* auf Seite 260
- *Dialogfeld „Event-Einstellungen“* auf Seite 262

Befehle im Menü „Message“

Nach Aktivierung der Message-Ansicht ist das Menü **Message** verfügbar. Darin sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Event hinzufügen	Fügt der Message-Ansicht ein neues Event hinzu.
Process hinzufügen	Fügt der Message-Ansicht einen neuen Process hinzu.
Vorhandenen Process hinzufügen	Fügt der Message-Ansicht einen vorhandenen Process hinzu. Mit diesem Befehl wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie den hinzuzufügenden Process suchen und auswählen können.
Dokumenttyp festlegen	Diese Option ist nur bei Verwendung von StreamStudio Composer und Composition Center relevant. Mit diesem Befehl wird das Dialogfeld **Dokumenttyp auswählen** geöffnet, in dem Sie den entsprechenden Dokumenttyp auswählen.

Kontextmenübefehle in der Message-Ansicht

Im Kontextmenü der Message-Ansicht (Klick mit rechter Maustaste auf die Message-Ansicht) sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Event hinzufügen	Fügt der Message-Ansicht ein neues Event hinzu.
Process hinzufügen	Fügt der Message-Ansicht einen neuen Process hinzu.
Ressourcenset hinzufügen	Verbindet Ressourcensets mit der Message-Ansicht und öffnet das Dialogfeld **Ressourcensets auswählen**, in dem Sie die Ressourcensets auswählen, für die eine Verbindung erstellt werden soll.

Befehl	Beschreibung
Ressourcenset entfernen	Trennt die Verbindung der Ressourcensets mit der Message-Ansicht und öffnet das Dialogfeld **Ressourcensets entfernen**, in dem Sie die Ressourcensets auswählen, deren Verbindung getrennt werden soll.
Dokumenttyp festlegen	Diese Option ist nur bei Verwendung von StreamStudio Composer und Composition Center relevant. Mit diesem Befehl wird das Dialogfeld **Dokumenttyp auswählen** geöffnet, in dem Sie den entsprechenden Dokumenttyp auswählen.
Öffnen	Öffnet das Konfigurations-Tool für das ausgewählte Event bzw. den ausgewählten Process.
Schließen	Schließt das Konfigurations-Tool für das ausgewählte Event bzw. den ausgewählten Process.
Skript	Öffnet den Skript-Editor. Im Skript-Editor können Sie neue Skripts erstellen, vorhandene Skripts bearbeiten und angeben, wann ein Skript ausgelöst wird.
Einstellungen	Öffnet das *Dialogfeld „Event-Einstellungen“*, in dem Sie die Einstellungen für das ausgewählte Event konfigurieren können.
Kopieren	Kopiert das ausgewählte Event oder den ausgewählten Process.
Einfügen	Fügt das Event oder den Process in die Message-Ansicht ein.
Löschen	Löscht das ausgewählte Event oder den ausgewählten Process.
Umbenennen	Benennt das ausgewählte Event oder den ausgewählten Process um.
Dateieigenschaften	Öffnet das Dialogfeld **Eigenschaften**. Im Dialogfeld **Eigenschaften** wird der Pfad zur Projektdatei der aktivierten Message-Konfiguration angezeigt. Außerdem werden VCS-Informationen zu dieser Datei angezeigt.

Dialogfeld „Event-Einstellungen“

Im Dialogfeld **Event-Einstellungen** werden übergreifende Event-Einstellungen konfiguriert.

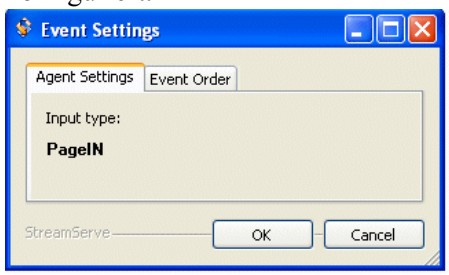


Abbildung 116 Dialogfeld „Event-Einstellungen“

Dieses Dialogfeld enthält die folgenden Registerkarten:

- *Registerkarte „Agent-Einstellungen“*: Auf dieser Registerkarte konfigurieren Sie Einstellungen, die für StreamIN- und XMLIN-Events gelten.
- *Registerkarte „Event-Reihenfolge“*: Auf dieser Registerkarte geben Sie an, wie Ausgabedaten verschiedener Events in einer Message-Konfiguration zusammengefasst werden.

Registerkarte „Agent-Einstellungen“

Auf dieser Registerkarte konfigurieren Sie Einstellungen, die für StreamIN- und XMLIN-Events gelten.

StreamIN-Einstellungen

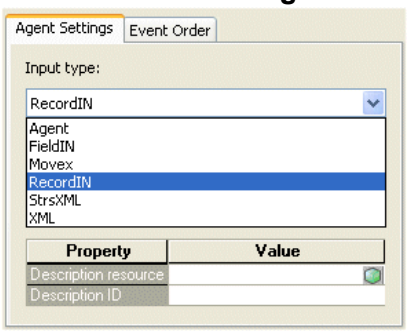


Abbildung 117 Registerkarte „Agent-Einstellungen“ für StreamIN-Events

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Eingabetyp	Der Eingabetyp des StreamIN-Events. `Agent` wird nur für Connectivity Packs verwendet. `StrsXML` und `XML` werden nur bis Version 3.0.1 verwendet.

Option	Beschreibung
Beschreibungs-ressource	Die von der StreamIN-Konfiguration verwendete Beschreibungsdatei. Die Datei muss in einem mit der Message-Konfiguration verbundenen Ressourcenset enthalten sein.
Beschreibungs-ID	Das Schlüsselwort `FIELDIN` oder `STREAMIN` in der Beschreibungsdatei (unter Beachtung von Groß-/Kleinschreibung).

XMLIN-Einstellungen

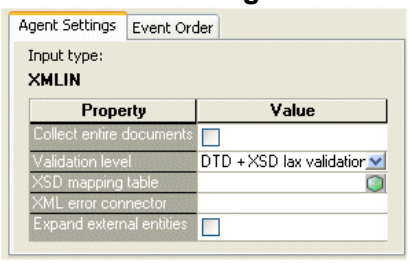


Abbildung 118 Registerkarte „Agent-Einstellungen“ für XMLIN-Events

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Gesamte Dokumente erfassen	Mit dieser Option wählen Sie den Dokumenterfassungsmodus für das XMLIN-Event aus. In diesem Modus wird das gesamte XML-Dokument erfasst, bevor die Daten verarbeitet und analysiert werden. Weitere Informationen dazu, wie StreamServer XML-Dokumente liest und verarbeitet, finden Sie in der *XMLIN*-Dokumentation.
Validierungsebene	Die Validierungsebene des XMLIN-Events. Weitere Informationen zum Validieren der XML-Eingabedaten finden Sie in der *XMLIN*-Dokumentation.
XSD-Zuordnungstabelle	Die zum Validieren von Eingabedaten anhand einer XSD verwendete XSD-Zuordnungstabelle. Die Zuordnungstabelle enthält den Namespace für die Zuordnungen von Schemapfaden. Diese Tabelle muss in einem mit der Message-Konfiguration verbundenen Ressourcenset enthalten sein.
XML-Fehler-Connector	Ausgabe-Connector zum Senden von Fehlermeldungen bei Validierungsfehlern. Informationen zum Erstellen von Fehlermeldungen für die XMLIN-Validierung finden Sie in der *XMLIN*-Dokumentation.
Externe Entitäten erweitern	Mit dieser Option werden Dokumentverweise erweitert und verarbeitet.

Registerkarte „Event-Reihenfolge“

Auf dieser Registerkarte geben Sie an, wie Ausgabedaten verschiedener Events in einer Message-Konfiguration zusammengefasst werden. Die Ausgabe der Events wird in der auf dieser Registerkarte festgelegten Reihenfolge an dieselbe Message-Struktur angehängt. Daraufhin wird die Message-Struktur an die Processes in der Message-Konfiguration weitergeleitet.

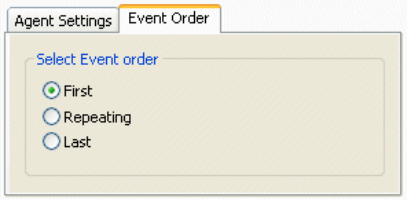


Abbildung 119 Registerkarte „Event-Reihenfolge“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Zuerst	Mit der Ausgabe eines auf `Zuerst` gesetzten Events startet die Message-Struktur. Wenn in der Message-Konfiguration keine weiteren Events enthalten sind oder wenn das folgende Event in der Message ebenfalls ein auf `Zuerst` gesetztes Event ist, dann enthält die Message-Struktur nur die Ausgabe dieses Events.
Wiederholen	Die Ausgabe eines auf `Wiederholen` gesetzten Events wird an die Message-Struktur angehängt. • Sofern in der Message-Konfiguration keine vorhergehenden Events vorhanden sind, ist diese Option identisch mit der Option `Zuerst`. • Sofern in der Message-Konfiguration keine folgenden Events vorhanden sind, ist diese Option identisch mit der Option `Zuletzt`.
Zuletzt	Die Ausgabe eines auf `Zuletzt` gesetzten Events wird am Ende der Message-Struktur angehängt. Wenn keine vorhergehenden Events in der Message-Konfiguration vorhanden sind, umfasst die Message-Struktur nur die Ausgabe dieses Events.

Menübefehle für die Runtime-Konfiguration und Dialogfelder

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Befehle im Menü „Runtime“* auf Seite 265
- *Kontextmenübefehle in der Runtime-Konfigurationsansicht* auf Seite 266
- *Dialogfeld „Event-Sortierdefinition bearbeiten“* auf Seite 268
- *Dialogfeld „Job-Absender festlegen“* auf Seite 269
- *Dialogfeld „Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für allgemeine Ebene* auf Seite 271
- *Dialogfeld „Runtime Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für physische Ebene* auf Seite 287
- *Dialogfeld „Runtime-Event-Einstellungen“* auf Seite 289
- *Dialogfeld „Runtime-Process-Einstellungen“* auf Seite 291
- *Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen bearbeiten“* auf Seite 294
- *Dialogfeld „Auswahlmethode für Connector“* auf Seite 294
- *Dialogfeld „Zieleinstellungen für Process-Verknüpfung“* auf Seite 296

Befehle im Menü „Runtime“

Nach Aktivierung der Runtime-Konfigurationsansicht ist das Menü **Runtime** verfügbar. Darin sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Platform bearbeiten	Aktiviert die Platform-Ansicht.
Neuer Job	Fügt der Runtime-Konfigurationsansicht einen neuen Runtime-Job hinzu.
Message hinzufügen	Fügt dem ausgewählten Runtime-Job eine Message-Konfiguration hinzu.
Neuer Post-Processor	Fügt der Runtime-Konfigurationsansicht einen neuen Post-Processor hinzu.
Process-Verknüpfung hinzufügen	Fügt dem ausgewählten Post-Processor eine Process-Verknüpfung hinzu.
Alle Jobs und Post-Processors ausblenden	Blendet alle Runtime-Jobs und Post-Processors in der Runtime-Konfigurationsansicht aus. Bei einem ausgeblendeten Job sind die zugehörigen Events, Processes und Connector-Verknüpfungen nicht sichtbar.

Befehl	Beschreibung
Alle Jobs und Post-Processors einblenden	Blendet alle Runtime-Jobs und Post-Processors in der Runtime-Konfigurationsansicht ein. Wenn ein Job eingeblendet ist, werden alle zugehörigen Events, Processes und Connector-Verknüpfungen angezeigt.
Nächste Ebene auswählen	Aktiviert den Knoten der nächsten Ebene (physisch oder allgemein) in der Runtime-Konfigurationsansicht.
Vorherige Ebene auswählen	Aktiviert den Knoten der vorherigen Ebene (physisch oder allgemein) in der Runtime-Konfigurationsansicht.

Kontextmenübefehle in der Runtime-Konfigurationsansicht

Im Kontextmenü der Runtime-Konfigurationsansicht (Klick mit rechter Maustaste auf die Runtime-Konfigurationsansicht) sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Platform bearbeiten	Aktiviert die Platform-Ansicht.
Neuer Job	Fügt der Runtime-Konfigurationsansicht einen neuen Runtime-Job hinzu.
Neuer Post-Processor	Fügt der Runtime-Konfigurationsansicht einen neuen Post-Processor hinzu.
Ressourcenset hinzufügen	Verbindet Ressourcensets mit der Runtime-Konfiguration und öffnet das Dialogfeld **Ressourcensets auswählen**, in dem Sie die Ressourcensets auswählen, für die eine Verbindung erstellt werden soll.
Ressourcenset entfernen	Trennt die Verbindung der Ressourcensets mit der Runtime-Konfiguration und öffnet das Dialogfeld **Ressourcensets entfernen**, in dem Sie die Ressourcensets auswählen, deren Verbindung getrennt werden soll.
Alle Jobs und Post-Processors ausblenden	Blendet alle Runtime-Jobs und Post-Processors in der Runtime-Konfigurationsansicht aus. Bei einem ausgeblendeten Job sind die zugehörigen Events, Processes und Connector-Verknüpfungen nicht sichtbar.
Alle Jobs und Post-Processors einblenden	Blendet alle Runtime-Jobs und Post-Processors in der Runtime-Konfigurationsansicht ein. Wenn ein Job eingeblendet ist, werden alle zugehörigen Events, Processes und Connector-Verknüpfungen angezeigt.

Befehl	Beschreibung
Gehe zu Quelle	Aktiviert die Quelle des ausgewählten Connectors, Events, Process oder der ausgewählten Process-Verknüpfung: • Öffnet die Platform-Ansicht, in der der ausgewählte Connector markiert ist. • Öffnet die Message-Ansicht, in der das ausgewählte Event oder der ausgewählte Process markiert ist.
Message hinzufügen	Fügt dem ausgewählten Runtime-Job eine Message-Konfiguration hinzu.
Skript	Öffnet den Skript-Editor. Sie können Runtime-Jobs und Post-Processors Vor- und Nach-Skripts hinzufügen.
Sortierdefinition bearbeiten	Öffnet das *Dialogfeld „Event-Sortierdefinition bearbeiten“*, in dem Sie die Sortiercodes für das Sortieren der Eingabe vor dem Erzeugen der Ausgabe angeben können.
Job-Absender festlegen	Öffnet das *Dialogfeld „Job-Absender festlegen“*, in dem Sie Benutzer als Absender des Ausgabe-Jobs festlegen können.
Connector-Einstellungen	Öffnet das *Dialogfeld „Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen“*. Hier konfigurieren Sie die Runtime-spezifischen Ausgabe-Connector-Einstellungen.
Job löschen	Löscht den ausgewählten Runtime-Job.
Message bearbeiten	Aktiviert die Message-Ansicht der ausgewählten Message-Konfiguration.
Message entfernen	Entfernt die ausgewählte Message-Konfiguration aus der Runtime-Konfiguration.
Einstellungen	Dieser Befehl ist auf die folgenden Runtime-Konfigurationsobjekte anwendbar: • **Event:** Öffnet das *Dialogfeld „Runtime-Event-Einstellungen“*. • **Process:** Öffnet das *Dialogfeld „Runtime-Process-Einstellungen“*. • **Ausgabe-Connector:** Öffnet das *Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen bearbeiten“*. • **Process-Verknüpfung:** Öffnet das *Dialogfeld „Zieleinstellungen für Process-Verknüpfung“*.

Befehl	Beschreibung
Connector-Auswahl	Öffnet das *Dialogfeld „Auswahlmethode für Connector“*, in dem Sie festlegen, welcher Connector zum Senden der Ausgabe des ausgewählten Process verwendet werden soll.
Aktiviert	Aktiviert/deaktiviert die ausgewählte Message-Konfiguration bzw. den ausgewählten Process oder Ausgabe-Connector. Nur auf physische Ebenen anwendbar.
Process-Verknüpfung hinzufügen	Fügt dem ausgewählten Post-Processor eine neue Process-Verknüpfung hinzu.
Post-Processor löschen	Löscht den ausgewählten Post-Processor.
Connector-Einstellungen kopieren	Kopiert die Connector-Einstellungen im ausgewählten Ausgabe-Connector. Alle allgemeinen Einstellungen (außer für Notizen) werden kopiert.
Connector-Einstellungen einfügen	Fügt die Connector-Einstellungen (siehe oben **Connector-Einstellungen kopieren**) im ausgewählten Ausgabe-Connector ein.
Umbenennen	Benennt die Message bzw. den ausgewählten Runtime-Job oder Post-Processor um.
Dateieigenschaften	Öffnet das Dialogfeld **Eigenschaften**. Im Dialogfeld **Eigenschaften** wird der Pfad zur Projektdatei der aktivierten allgemeinen oder physischen Ebene angezeigt. Außerdem werden VCS-Informationen zu dieser Datei angezeigt.

Dialogfeld „Event-Sortierdefinition bearbeiten“

Im Dialogfeld **Event-Sortierdefinition bearbeiten** können Sie die Sortiercodes für das Sortieren der Eingabe vor dem Erzeugen der Ausgabe angeben. Um die Eingabe vor der Erstellung des Documents zu sortieren, können Sie beispielsweise eine Document-Triggervariable verwenden.

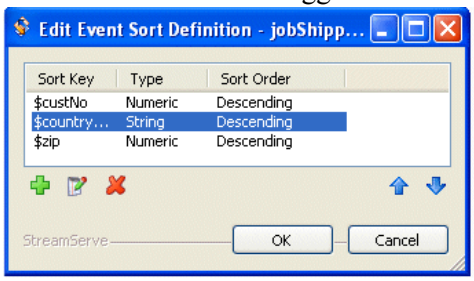


Abbildung 120 Dialogfeld „Event-Sortierdefinition bearbeiten“

Wenn Sie mehrere Sortiercodes hinzufügen, werden diese in der Reihenfolge (von oben nach unten) angewendet, in der sie der Liste hinzugefügt werden. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Schlüssel	Eine in der Message-Konfiguration (Event oder Skript) angegebene Variable.
Typ	Numerisch oder Zeichenfolge. Gibt an, ob in numerischer oder alphabetischer Reihenfolge sortiert werden soll.
Sortierreihenfolge	Die Sortierreihenfolge. Gibt an, ob in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge sortiert werden soll.
	Fügt der Liste einen neuen Sortiercode hinzu.
	Ermöglicht es, den ausgewählten Sortiercode zu bearbeiten.
	Löscht den ausgewählten Sortiercode.
	Verschiebt den ausgewählten Sortiercode nach oben.
	Verschiebt den ausgewählten Sortiercode nach unten.

Dialogfeld „Job-Absender festlegen“

Im Dialogfeld **Job-Absender festlegen** können Sie Benutzer als Absender des Ausgabe-Jobs festlegen. Ein Absender kann anhand des internen Benutzerrepositorys überprüft werden.

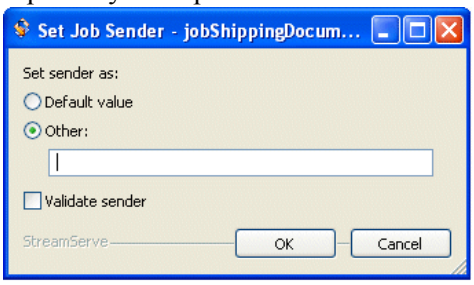


Abbildung 121 Dialogfeld „Job-Absender festlegen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Standardwert	Mit dieser Option wird kein spezieller Benutzer als Absender der Ausgabe festgelegt.
Diesen	Mit dieser Option wird ein bestimmter Benutzer als Absender der Ausgabe festgelegt. Sie können Variablen verwenden.
Absender validieren	Mit dieser Option wird der Absender anhand des internen Benutzerrepositorys überprüft. Wenn der Absender im internen Benutzerrepository nicht vorhanden ist, werden die Ausgabedaten nicht übermittelt.

Dialogfeld „Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen“

Im Dialogfeld **Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen** konfigurieren Sie die Einstellungen für den ausgewählten Ausgabe-Connector. Dieses Dialogfeld ist für zwei Modi vorhanden:

- Das *Dialogfeld „Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für allgemeine Ebene*, in dem Sie Connector-Einstellungen angeben, die auf alle physischen Ebenen angewendet werden.
- Das *Dialogfeld „Runtime Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für physische Ebene*, in dem Sie Connector-Einstellungen für jede physische Ebene angeben.

Dialogfeld „Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für allgemeine Ebene

Dieser Modus wird im Dialogfeld **Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen** aktiviert, sobald in der Runtime-Konfigurationsansicht die allgemeine Ebene aktiviert wird.

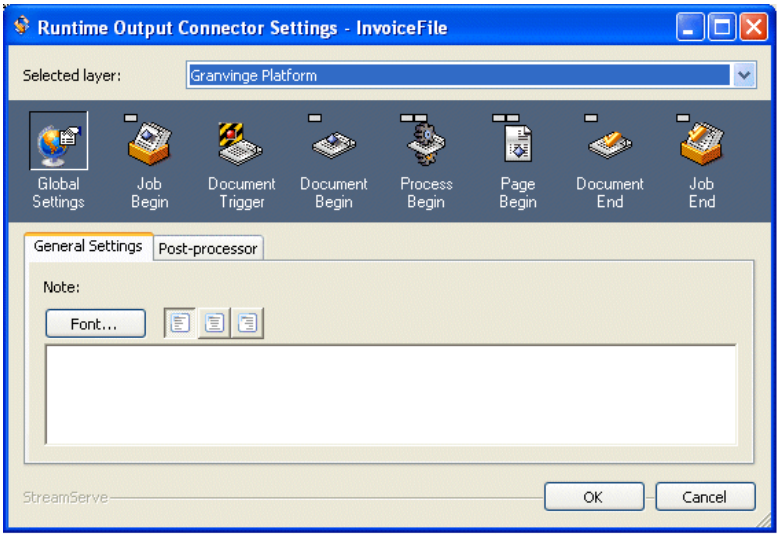


Abbildung 122 Dialogfeld „Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – allgemeine Ebene

In diesem Modus enthält das Dialogfeld die in der folgenden Tabelle beschriebenen Symbole und Registerkarten.

Symbol	Registerkarten
	Das Symbol **Globale Einstellungen** ist der Einstiegspunkt zu den folgenden Registerkarten: • *Registerkarte „Allgemeine Einstellungen“* • *Registerkarte „Post-Processor“*
	Das Symbol **Job-Beginn** ist der Einstiegspunkt zu den Einstellungen, die zu Beginn des Eingabe-Jobs angewendet werden. Diese Einstellungen werden auf den folgenden Registerkarten konfiguriert: • *Registerkarte „Gerätetreibereinstellungen“* • *Registerkarte „Gerätetreiber-Symbolzeichensatz“* • *Registerkarte „Blattlayout“* • *Registerkarte „Nebeneinander“* • *Registerkarte „OMR“* • *Registerkarte „Beschriftungen“*

Symbol	Registerkarten
	Das Symbol **Document-Trigger** ist der Einstiegspunkt zur *Registerkarte „Document-Trigger“*, auf der Sie angeben, welche Variable als Document-Trigger verwendet werden soll.
	Das Symbol **Document-Beginn** ist der Einstiegspunkt zu den Einstellungen, die zu Beginn jedes Documents (von einem Document-Trigger angegebenes Document oder ein aus dem Post-Processor-Repository abgerufenes Document) angewendet werden. Diese Einstellungen werden auf den folgenden Registerkarten konfiguriert: • *Registerkarte „Gerätetreibereinstellungen“* • *Registerkarte „Gerätetreiber-Symbolzeichensatz“* • *Registerkarte „Gespeicherte Variablen“* • *Registerkarte „Blattlayout“* • *Registerkarte „OMR“* • *Registerkarte „Beschriftungen“*
	Das Symbol **Process-Beginn** ist der Einstiegspunkt zu den Einstellungen, die zu Beginn der Ausgabe des ausgewählten Process oder der ausgewählten Process-Verknüpfung angewendet werden. Diese Einstellungen werden auf den folgenden Registerkarten konfiguriert: • *Registerkarte „Gerätetreibereinstellungen“* • *Registerkarte „Gerätetreiber-Symbolzeichensatz“* • *Registerkarte „Gespeicherte Variablen“* • *Registerkarte „Blattlayout“* • *Registerkarte „OMR“* • *Registerkarte „Beschriftungen“* • *Registerkarte „Archivieren“*
	Das Symbol **Seitenbeginn** ist der Einstiegspunkt zu den Einstellungen, die zu Beginn jeder logischen Seite in den vom ausgewählten Process oder der ausgewählten Process-Verknüpfung übermittelten Dokumenten angewendet werden. Diese Einstellungen werden auf den folgenden Registerkarten konfiguriert: • *Registerkarte „Gerätetreiber-Symbolzeichensatz“* • *Registerkarte „Gespeicherte Variablen“* • *Registerkarte „Blattlayout“* • *Registerkarte „OMR“* • *Registerkarte „Beschriftungen“*

Symbol	Registerkarten
	Das Symbol **Document-Ende** ist der Einstiegspunkt zu den Einstellungen, die am Ende jedes Documents (von einem Document-Trigger angegebenes Document oder ein aus dem Post-Processor-Repository abgerufenes Document) angewendet werden. Diese Einstellungen werden auf den folgenden Registerkarten konfiguriert: • *Registerkarte „Gespeicherte Variablen“* • *Registerkarte „Process-Sortierdefinition“* • *Registerkarte „Archivieren“*
	Das Symbol **Job-Ende** ist der Einstiegspunkt zu den Einstellungen, die am Ende des Eingabe-Jobs angewendet werden. Diese Einstellungen werden auf den folgenden Registerkarten konfiguriert: • *Registerkarte „Kuvertierung“* • *Registerkarte „Dokumentsortierung“* • *Registerkarte „Archivieren“*

Wenn bestimmte Einstellungen auf einer Registerkarte konfiguriert werden, wird dies durch fettgedruckte Beschriftungen auf der Registerkarte und dem dazugehörigen Symbol angezeigt.

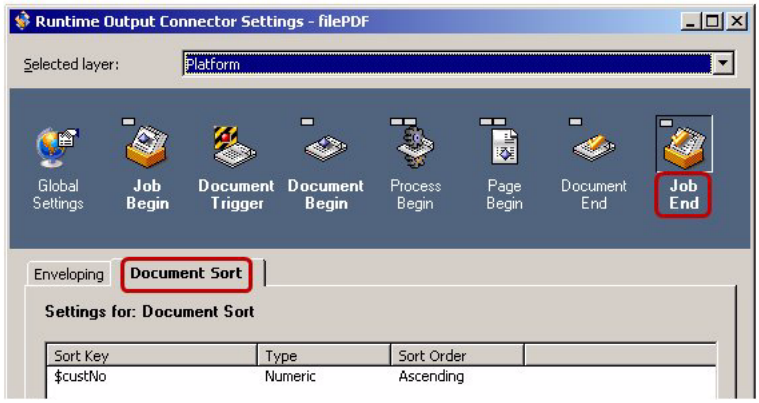


Abbildung 123 Fettgedruckte Beschriftungen auf dem Symbol „Job-Ende“ und der Registerkarte „Dokumentsortierung“

Nachbearbeitungsskripts

Sie können auf Dokumente, die aus einem Post-Processor-Repository abgerufen werden, spezielle Nachbearbeitungsskripts anwenden. Zum Aktivieren der Skriptfunktion müssen Sie beim Öffnen des Dialogfelds eine geeignete Process-Verknüpfung im Post-Processor-Job auswählen. Sie können auf den folgenden Ebenen Skripts hinzufügen:

- Job-Beginn: Skripts, die vor dem Job ausgeführt werden.
- Document-Beginn: Skripts, die vor jedem Document ausgeführt werden.
- Process-Beginn: Skripts, die vor oder nach jedem Process-Document ausgeführt werden.

- Seitenbeginn: Skripts, die vor oder nach jeder logischen Seite ausgeführt werden.
- Document-Ende: Skripts, die nach jedem Document ausgeführt werden.
- Job-Ende: Skripts, die nach dem Job ausgeführt werden.

Um den Skript-Editor zu starten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das zugehörige Symbol, und wählen Sie die Option **Skript**.

Registerkarte „Allgemeine Einstellungen“

Auf dieser Registerkarte können Sie dem Connector Notizen hinzufügen.

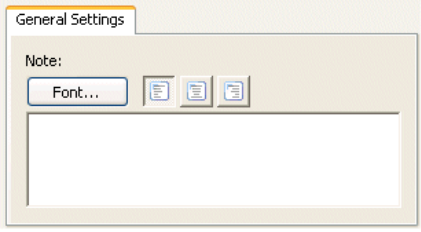


Abbildung 124 Registerkarte „Allgemeine Einstellungen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Notiz	Fügt dem Connector Notizen hinzu. Dabei kann es sich beispielsweise um eine kurze Beschreibung des Verwendungszwecks handeln. Geben Sie über **Schriftart** die Notizschriftart an, und legen Sie über die Ausrichtungsschaltflächen die Textausrichtung fest.

Registerkarte „Post-Processor“

Auf dieser Registerkarte aktivieren Sie das Sortieren von Dokumenten, das Kuvertieren von Dokumenten und Nachbearbeitungsskripts.

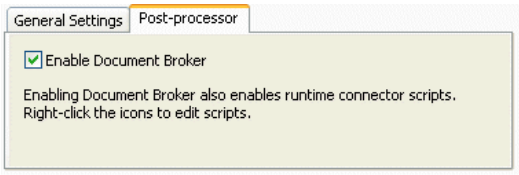

General Settings
Post-processor
Enable Document Broker
Enabling Document Broker also enables runtime connector scripts.
Right-click the icons to edit scripts.

Abbildung 125 Registerkarte „Post-Processor“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Document Broker aktivieren	Aktiviert das Sortieren von Dokumenten, das Kuvertieren von Dokumenten und Nachbearbeitungsskripts.

Registerkarte „Document-Trigger“

Auf dieser Registerkarte geben Sie an, welche Variable als Document-Trigger verwendet wird.

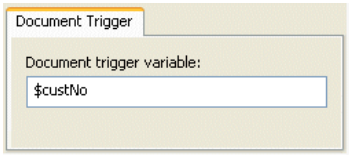


Abbildung 126 Registerkarte „Document-Trigger“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Document-Trigger-variable	Die als Document-Trigger zu verwendende Variable.

Registerkarte „Gerätetreibereinstellungen“

Auf dieser Registerkarte können Sie die Gerätetreibereinstellungen konfigurieren. Zum Process-Beginn können Sie die in der Platform angegebenen Standardtreibereinstellungen überschreiben. Für bestimmte Treibertypen können Sie auch Treibereinstellungen für Job-Beginn und Document-Beginn konfigurieren. Einige Treibertypen, z. B. der AFP-Treiber, besitzen spezielle Einstellungen, die Sie bei Job-Beginn und Document-Beginn konfigurieren müssen.

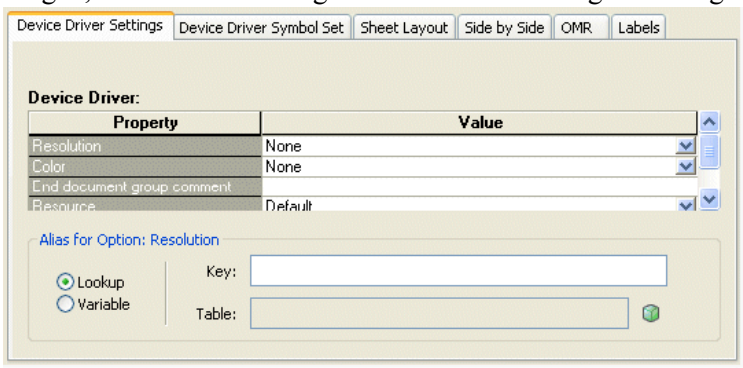


Abbildung 127 Registerkarte „Gerätetreibereinstellungen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Eigenschaft/ Wert-Liste	Hier konfigurieren Sie die Einstellungen für den ausgewählten Gerätetreiber.

Option	Beschreibung

Alias	Hier werden Aliase für die Treibereinstellungen angegeben. Informationen hierzu finden Sie unter *Dynamische Auswahl mit Aliasen* auf Seite 147.
	Verwenden Sie in der Nachschlagetabelle die folgende Syntax:
	`Event.Process.Option.Schlüsselwert  Wert`
	Beispiel:
	`ev1.pr1."Print Orientation:".DEN  Landscape`

Registerkarte „Gerätetreiber-Symbolzeichensatz“

Auf dieser Registerkarte können Sie den für den Connector angegebenen Symbolzeichensatz überschreiben. Dies ist nur relevant, wenn Ausgabedaten an PCL-Drucker gesendet werden.

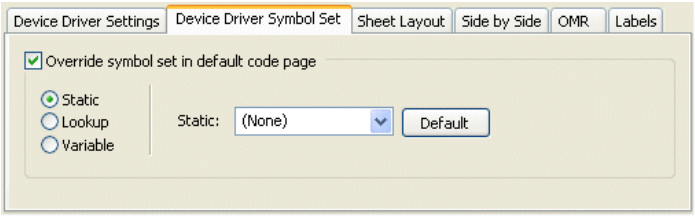


Abbildung 128 Registerkarte „Gerätetreiber-Symbolzeichensatz“

Beim Senden von Ausgabedaten an einen PCL-Drucker können Sie auf dieser Registerkarte den Symbolzeichensatz in der Codepage des Connectors überschreiben und einen anderen Symbolzeichensatz für den Drucker angeben. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Symbolzeichensatz in Standardcodepage überschreiben	Bei Auswahl dieser Option wird der Symbolzeichensatz überschrieben.
Statisch	Wählen Sie diese Option aus, um einen statischen Symbolzeichensatz zu verwenden.
Nachschlagen	Wählen Sie diese Option aus, um den zu verwendenden Symbolzeichensatz mithilfe einer Nachschlagetabelle zu bestimmen. Weitere Informationen zum Verwenden von Nachschlagetabellen finden Sie unter *Dynamische Auswahl mit Aliasen* auf Seite 147.

Option	Beschreibung
Variable	Wählen Sie diese Option aus, um den zu verwendenden Symbolzeichensatz mithilfe einer Variablen zu bestimmen. Weitere Informationen zum Verwenden von Variablen für diesen Zweck finden Sie unter *Dynamische Auswahl mit Aliasen* auf Seite 147.

Registerkarte „Blattlayout“

Auf dieser Registerkarte können Sie ein Blattlayout für die Ausgabedokumente erstellen. Weitere Informationen zu Blattlayouts finden Sie in der Dokumentation zum *Blattlayout*.

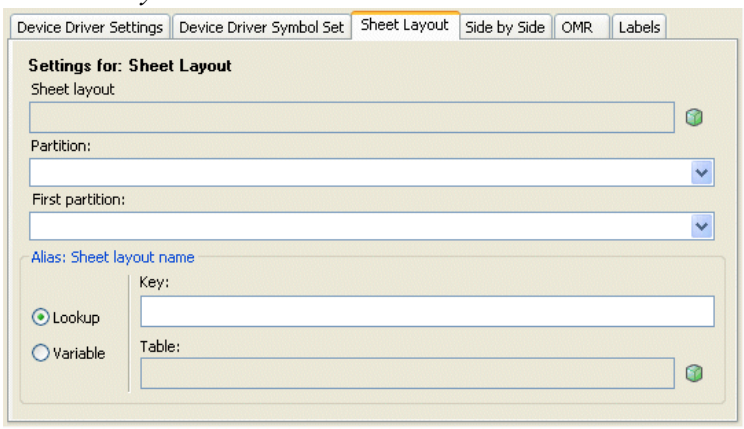


Abbildung 129 Registerkarte „Blattlayout“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Blattlayout	Die zu verwendende Blattlayoutressource.
Partition	Gibt an, wie logische Seiten auf die im ausgewählten Blattlayout festgelegten Partitionen gedruckt werden.
Erste Partition	Die Partition, auf die die erste logische Seite gedruckt wird.
Alias	Aliase für das Blattlayout, die Partition und die erste Partition. Informationen hierzu finden Sie unter *Dynamische Auswahl mit Aliasen* auf Seite 147.

Registerkarte „Nebeneinander“

Auf dieser Registerkarte können Sie angeben, welches Blattlayout beim zweiseitigen Druck verwendet wird. Diese Funktion kann verwendet werden, wenn das Ausgabemedium größer als die für die Ausgabeseiten definierte tatsächliche Blattgröße ist, beispielsweise beim Drucken von zwei A4-Seiten nebeneinander auf einer A3-Seite. Weitere Informationen zu Blattlayouts finden Sie in der Dokumentation zum *Blattlayout*.

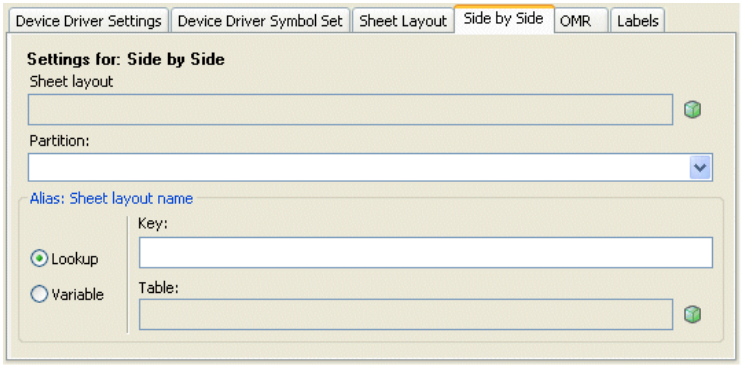


Abbildung 130 Registerkarte „Nebeneinander“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Blattlayout	Die zu verwendende Blattlayoutressource.
Partition	Gibt an, wie logische Seiten auf die im ausgewählten Blattlayout festgelegten Partitionen gedruckt werden. In der Regel bleibt diese Option beim 2-Seiten-Druck leer.
Alias	Aliase für das Blattlayout und die Partition. Siehe *Dynamische Auswahl mit Aliasen* auf Seite 147.

Registerkarte „OMR“

Auf dieser Registerkarte können Sie für die Ausgabedokumente OMR-Codes angeben. Weitere Informationen zu OMR-Codes finden Sie in der Dokumentation zu *Document sorting and bundling*.

Registerkarte „Beschriftungen“

Auf dieser Registerkarte können Sie Beschriftungen für die Ausgabedokumente angeben. Weitere Informationen zu Beschriftungen finden Sie in der Dokumentation zu *Document sorting and bundling*.

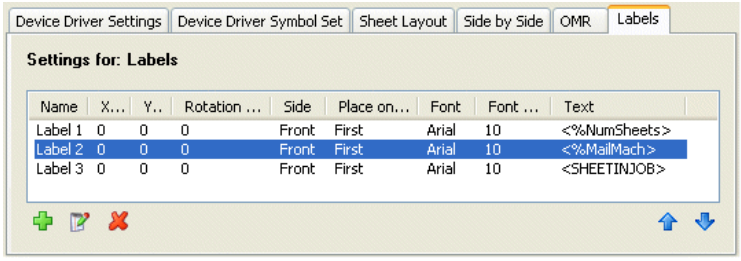


Abbildung 131 Registerkarte „Beschriftungen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Name	Der Name der Beschriftung. Wird nur zu internen Zwecken verwendet.
X (mm)	Der Abstand (in Millimetern) zwischen dem linken Rand der Beschriftung und dem linken Rand des Blatts.
Y (mm)	Der Abstand (in Millimetern) zwischen dem oberen Rand der Beschriftung und dem oberen Rand des Blatts.
Drehung (Grad)	Die Drehung der Beschriftung im Uhrzeigersinn (in Grad).
Seite	Die Blattseite, auf die die Beschriftung gedruckt wird. • **Keine:** Es wird keine Beschriftung gedruckt. • **Vorn:** Die Beschriftung wird nur auf die Vorderseite des Blatts gedruckt. • **Hinten:** Die Beschriftung wird nur auf die Rückseite des Blatts gedruckt. • **Beide:** Die Beschriftung wird auf beide Blattseiten gedruckt.

Option	Beschreibung
Auf Blättern platzieren	Die Blätter in einem Dokument, auf die die Beschriftung gedruckt wird. • **Erste:** Die Beschriftung wird nur auf das erste Blatt im Dokument gedruckt. • **Letzte:** Die Beschriftung wird nur auf das letzte Blatt im Dokument gedruckt. • **Zwischen:** Die Beschriftung wird auf alle Blätter zwischen dem ersten und letzten Blatt im Dokument gedruckt. Die Beschriftung wird aber nicht auf das erste und letzte Blatt gedruckt. • **Nicht erste:** Die Beschriftung wird auf alle Blätter außer dem ersten Blatt im Dokument gedruckt. • **Nicht letzte:** Die Beschriftung wird auf alle Blätter außer dem letzten Blatt im Dokument gedruckt. • **Alle:** Die Beschriftung wird auf alle Blätter im Dokument gedruckt.
Schriftart	Die Schriftart für den Beschriftungstext.
Schriftgrad	Der Schriftgrad für den Beschriftungstext.

Option	Beschreibung
Text	Der Beschriftungstext. Sie können eine Kombination aus statischem Text und Variablen verwenden. Sie können außerdem die folgenden speziellen Post-Processing-Variablen einsetzen (Groß-/Kleinschreibung wird unterschieden): • `<%NumSheets>`: Die Gesamtanzahl der Blätter im aktuellen Dokument. • `<%MailMach>`: Der Name der Mailingmaschine. • `<%EnvelNr>`: Die Nummer des aktuellen Umschlags. Jeder Umschlag erhält eine eindeutige Nummer, wenn er erstellt wird. • `<DOCUMENT>`: Die Nummer des aktuellen Dokuments. Dokumente werden nach Segment (wenn definiert) und Mailingmaschine nummeriert. • `<PAGEINJOB>`: Die Nummer der aktuellen logischen Seite. Seiten werden nach Segment (wenn definiert) und Mailingmaschine nummeriert. • `<SHEETINJOB>`: Die Nummer des aktuellen Blatts. Blätter werden nach Segment (wenn definiert) und Mailingmaschine nummeriert. • `<PAGESINDOCUMENT>`: Die Gesamtanzahl der logischen Seiten im aktuellen Dokument. • `<PAGEINDOCUMENT>`: Die Nummer der aktuellen logischen Seite im aktuellen Dokument. • `<SHEETINDOCUMENT>`: Die Nummer des aktuellen Blatts im aktuellen Dokument.
	Fügt der Liste eine neue Beschriftung hinzu.
	Ermöglicht das Bearbeiten der ausgewählten Beschriftung.
	Löscht die ausgewählte Beschriftung.
	Verschiebt die ausgewählte Beschriftung nach oben.
	Verschiebt die ausgewählte Beschriftung nach unten.

Registerkarte „Gespeicherte Variablen“

Auf dieser Registerkarte können Sie Variablen angeben, die beim Speichern von Dokumenten im Post-Processor-Repository gespeichert werden sollen.

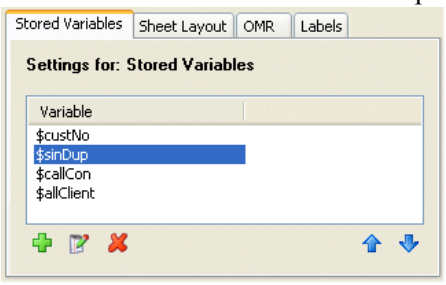


Abbildung 132 Registerkarte „Gespeicherte Variablen“

Die StreamServer-Anwendung, die die Dokumente aus dem Post-Processor-Repository abruft, hat keinen Zugriff auf die bei der Erstellung von Dokumenten verwendeten Variablen. Um diese Variablen verwenden zu können, müssen sie zusammen mit den Dokumenten gespeichert werden. Auf dieser Registerkarte legen Sie fest, welche Variablen gespeichert und für die Nachbearbeitung gespeicherter Dokumente zur Verfügung gestellt werden sollen. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Variable	Die Liste der zu speichernden Variablen.
	Fügt der Liste eine neue Variable hinzu.
	Ermöglicht das Bearbeiten der ausgewählten Variable.
	Löscht die ausgewählte Variable.
	Verschiebt die ausgewählte Variable nach oben.
	Verschiebt die ausgewählte Variable nach unten.

Registerkarte „Process-Sortierdefinition“

Auf dieser Registerkarte können Sie die Reihenfolge der logischen Seiten innerhalb eines Documents angeben. Dies betrifft Documents, die durch Document-Trigger bestimmt werden.

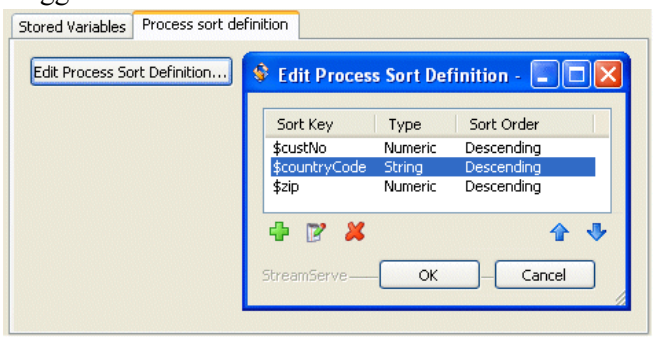


Abbildung 133 Registerkarte „Process-Sortierdefinition“ und Dialogfeld „Process-Sortierdefinition bearbeiten“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Process-Sortierdefinition bearbeiten	Öffnet das Dialogfeld **Process-Sortierdefinition bearbeiten**, in dem Sie die Sortiercodes für die Sortierung der Seiten in einem Document angeben können. Sie können mehrere Sortiercodes, wie Ländercode, Vorwahl oder Kundennummer, verwenden. StreamServer beginnt die Sortierung mit dem ersten Sortiercode in der Liste. Sie können die Position der Sortiercodes in der Liste mit den Pfeilschaltflächen ändern.
	Fügt der Liste einen neuen Sortiercode hinzu.
	Ermöglicht es, den ausgewählten Sortiercode zu bearbeiten.
	Löscht den ausgewählten Sortiercode.
	Verschiebt den ausgewählten Sortiercode nach oben.
	Verschiebt den ausgewählten Sortiercode nach unten.

Registerkarte „Archivieren“

Auf dieser Registerkarte können Sie den vom Connector übermittelten Dokumenten einen Dokumenttyp zuweisen und festlegen, ob die Dokumente archiviert werden.

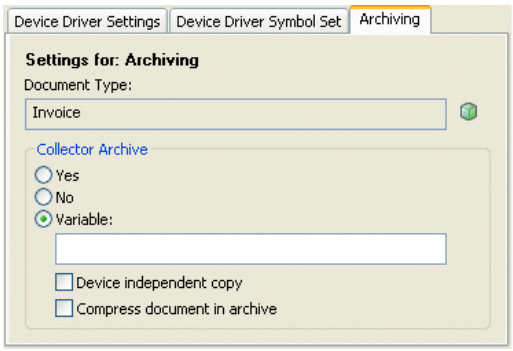


Abbildung 134 Registerkarte „Archivieren“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Dokumenttyp	Wählen Sie die Dokumenttyp-Definition aus, die für die über den Connector übermittelten Dokumente verwendet wird. Die Dokumenttypen müssen in einem mit der Runtime-Konfiguration verbundenen Ressourcenset verfügbar sein. Jede Ressource für eine Dokumenttyp-Definition enthält Metadaten für einen bestimmten Dokumenttyp (Rechnung, Auftrag usw.).
Collector-Archiv	Wählen Sie aus, ob die über den Connector übermittelten Dokumente archiviert und über die Collector-Webanwendung zur Verfügung gestellt werden. Wählen Sie **Ja** aus, um alle Dokumente zu archivieren, oder verwenden Sie eine Variable, um bestimmte zu archivierende Dokumente festzulegen. Bei der Verwendung von Variablen und der Skriptfunktion zur Festlegung bestimmter Dokumente für die Archivierung muss die Variable für die Archivierung auf `true` und für die Nicht-Archivierung auf `false` gesetzt werden (bei `true` und `false` ist die Groß-/Kleinschreibung zu beachten).
Geräteunabhängige Kopie	Mit dieser Option werden geräteunabhängige LXF-Kopien der archivierten Dokumente gespeichert. Die Kopie kann später zum erneuten Verarbeiten des Dokuments über StreamStudio Collector verwendet werden. Da die geräteunabhängiger Kopien zusätzlich zum archivierten Dokument gespeichert werden, wird mehr Speicherplatz benötigt.

Option	Beschreibung
Dokument in Archiv komprimieren	Wählen Sie diese Option, um archivierte Dokumente und geräteunabhängigen Kopien der Dokumente zu komprimieren. Das Komprimieren der Dokumente kann die Leistung beim Verarbeiten der Ausgabe beeinträchtigen, dafür verringert sich aber der von einem Dokument belegte Speicherplatz.

Registerkarte „Kuvertierung“

Auf dieser Registerkarte können Sie angeben, wie die Kuvertierung von Dokumenten erfolgen soll. Informationen zur Kuvertierung finden Sie in der Dokumentation zu *Document sorting and bundling*.

Registerkarte „Dokumentsortierung“

Auf dieser Registerkarte können Sie angeben, wie die Sortierung von Dokumenten erfolgen soll.

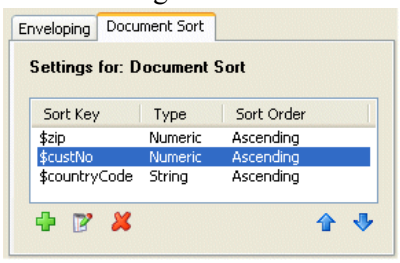


Abbildung 135 Registerkarte „Dokumentsortierung“

Dokumente in diesem Kontext sind entweder durch einen Runtime-Job definierte Documents (mithilfe eines Document-Triggers) oder von einem Post-Processor abgerufene Dokumente.

Wenn die Kuvertierung aktiviert ist, werden die Dokumente in einem Umschlag sortiert. Sie können beispielsweise in diesem Fall den Zahltermin als Sortiercode verwenden.

Bei deaktivierter Kuvertierung wird die Sortierung auf alle Dokumente im Job angewendet. Sie können in diesem Fall beispielsweise den Kundennamen oder die Kundennummer als Sortiercode verwenden. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Schlüssel	Ein Metadatenschlüssel für Dokumente, die von einem Post-Processor-Repository abgerufen werden, oder eine Variable für Runtime-Job-Dokumente.
Typ	Numerisch oder Zeichenfolge. Gibt an, ob die Dokumente in numerischer oder alphabetischer Reihenfolge sortiert werden sollen.
Sortierreihenfolge	Die Sortierreihenfolge der Dokumente. Gibt an, ob die Dokumente in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge sortiert werden sollen.
	Fügt der Liste einen neuen Sortiercode hinzu.
	Ermöglicht es, den ausgewählten Sortiercode zu bearbeiten.
	Löscht den ausgewählten Sortiercode.
	Verschiebt den ausgewählten Sortiercode nach oben.
	Verschiebt den ausgewählten Sortiercode nach unten.

Dialogfeld „Runtime Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – Modus für physische Ebene

Dieser Modus wird im Dialogfeld **Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen** aktiviert, sobald in der Runtime-Konfigurationsansicht eine physische Ebene aktiviert wird. Je nach dem für den Connector in der Platform festgelegten Ausgabemodus lautet der Kontext Process-Beginn, Document-Ende oder Job-Ende.

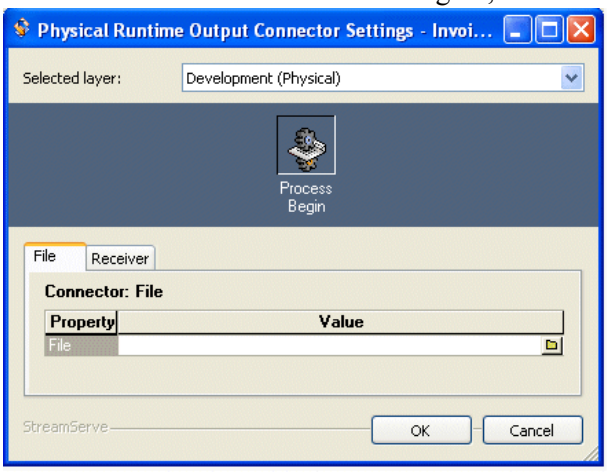


Abbildung 136 Dialogfeld „Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen“ – physische Ebene

In diesem Modus besteht das Dialogfeld aus den folgenden Registerkarten:

- *Registerkarte „Connector-Typ“ (Datei, Spool usw.)*
- *Registerkarte „Empfänger“*

Wenn bestimmte Einstellungen auf einer Registerkarte konfiguriert werden, wird die Registerkartenbeschriftung fett angezeigt.

Registerkarte „Connector-Typ“ (Datei, Spool usw.)

Auf dieser Registerkarte können Sie die in der Platform angegebenen Connector-Einstellungen überschreiben. Den Connector-Typ und die Standard-Connector-Einstellungen legen Sie in der Platform fest.

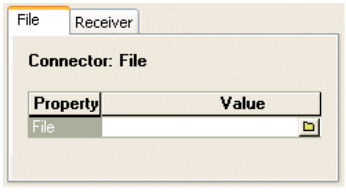


Abbildung 137 Registerkarte für den Connector-Typ

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Einstellungen	Beschreibung
Eigenschaft/ Wert-Liste	Konfigurieren Sie die Einstellungen für den ausgewählten Connector-Typ.

Registerkarte „Empfänger“

Auf dieser Registerkarte können Sie Benutzer als Empfänger der über einen Connector übermittelten Ausgabe angeben. Ein Empfänger kann anhand des externen Benutzerrepositorys überprüft werden.

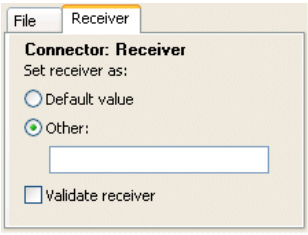


Abbildung 138 Registerkarte „Empfänger“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Standardwert	Mit dieser Option wird kein spezieller Benutzer als Empfänger der Ausgabe festgelegt.
Diesen	Mit dieser Option werden bestimmte Benutzer als Empfänger der Ausgabe festgelegt. Sie können Variablen verwenden.
Empfänger validieren	Mit dieser Option wird der Empfänger anhand des externen Benutzerrepositorys überprüft. Wenn der Empfänger im externen Benutzerrepository nicht vorhanden ist, werden die Ausgabedaten nicht übermittelt.

Dialogfeld „Runtime-Event-Einstellungen“

Im Dialogfeld **Runtime-Event-Einstellungen** können Sie Runtime-spezifische Einstellungen für das ausgewählte Event konfigurieren.

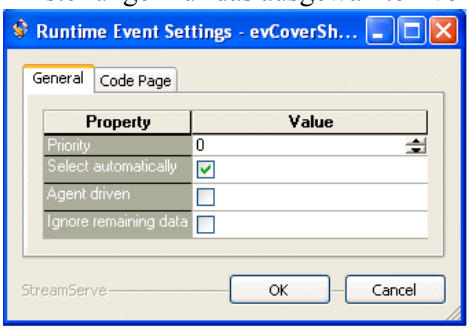


Abbildung 139 Dialogfeld „Runtime-Event-Einstellungen“

Dieses Dialogfeld enthält die folgenden Registerkarten:

- *Registerkarte „Allgemein“*: Auf dieser Registerkarte legen Sie die allgemeinen Runtime-Event-Einstellungen fest.
- *Registerkarte „Codepage“*: Auf dieser Registerkarte legen Sie die Codepage-Einstellungen für das Event fest.

Registerkarte „Allgemein“

Auf dieser Registerkarte legen Sie die allgemeinen Runtime-Event-Einstellungen fest.

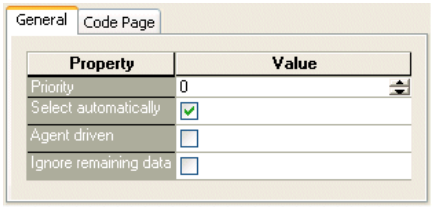


Abbildung 140 Registerkarte „Allgemein“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Priorität	Die Prioritätsebene des Events. Je höher der Wert, desto geringer die Priorität. Nur anwendbar, wenn mehrere Events innerhalb desselben Runtime-Jobs durch das gleiche Muster ausgelöst werden.
Automatisch auswählen	Mit dieser Option wird das Event automatisch ausgelöst. Andernfalls muss das Event mithilfe der Skriptfunktion `AtJobEnd` am Ende des Jobs ausgelöst werden.

Option	Beschreibung
Agent-gesteuert	Gilt nur für Connectivity Packs. Siehe entsprechende Dokumentation zu Connectivity Packs.
Verbleibende Daten ignorieren	Mit dieser Option werden die verbleibenden Daten ignoriert, wenn das Triggermuster gefunden wird. Diese Funktion wird z. B. verwendet, wenn der gesamte Eingabe-Job über einen RedirectOUT-Process übertragen wird. Die Extraktion des Musters ist erforderlich, um die zu übertragenden Daten zu identifizieren. Die eigentlichen Daten werden jedoch unverändert an den RedirectOUT Process gesendet.

Registerkarte „Codepage“

Auf dieser Registerkarte legen Sie die Codepage-Einstellungen für das Event fest. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation zu *Codepages und Unicode-Unterstützung*.

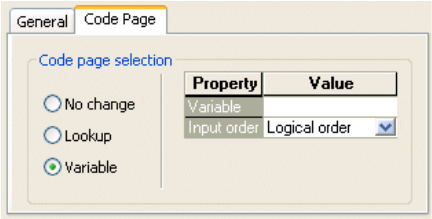


Abbildung 141 Registerkarte „Codepage“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Keine Änderung	Die für die Eingabe angegebene Codepage wird verwendet. Dabei handelt es sich entweder um einen dem Eingabe-Connector hinzugefügten Codepagefilter oder um ein dem Event hinzugefügtes abgerufenes Skript.

Nachschlagen	Die zu verwendende Codepage wird mithilfe einer Nachschlagetabelle ermittelt. Informationen hierzu finden Sie unter *Dynamische Auswahl mit Aliasen* auf Seite 147.
	Die Nachschlagetabelle hat folgende Syntax:
	`<Schlüssel>  <Codepage>`
	Beispiele für Nachschlagetabellen
	`"Westeuropa"  ISO 8859-1`
	`"Osteuropa"  ISO 8859-2`
	`Türkisch  ISO 8859-9`

Option	Beschreibung
Variable	Die zu verwendende Codepage wird mithilfe einer Variablen ermittelt. Informationen hierzu finden Sie unter *Dynamische Auswahl mit Aliasen* auf Seite 147.
Reihenfolge der Eingabedaten	Dieser Nachschlage- und Variablenparameter gibt die Reihenfolge der Zeichen in einem bidirektionalen Eingabetext an. • **Logische Reihenfolge:** Wählen Sie diese Option, wenn die Eingabe keine arabischen oder hebräischen Texte in visueller Reihenfolge enthält. • **Visuelle Reihenfolge:** Wählen Sie diese Option nur aus, wenn die Eingabe visuell angeordneten arabischen oder hebräischen Text enthält. Der Text wird in logischer Reihenfolge neu angeordnet.

Dialogfeld „Runtime-Process-Einstellungen“

Im Dialogfeld **Runtime-Process-Einstellungen** können Sie Runtime-spezifische Einstellungen für den ausgewählten Process konfigurieren.

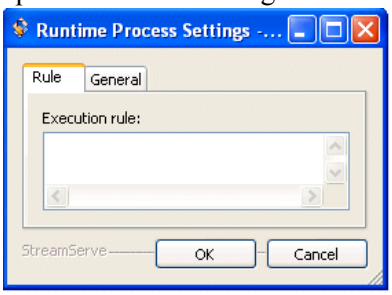


Abbildung 142 Dialogfeld „Runtime-Process-Einstellungen“

Dieses Dialogfeld enthält die folgenden Registerkarten:

- *Registerkarte „Regel“*: Auf dieser Registerkarte können Sie die Regeln für das Auslösen des Process angeben.
- *Registerkarte „Allgemein“*: Auf dieser Registerkarte können Sie die allgemeinen Runtime-Process-Einstellungen festlegen.

Registerkarte „Regel“

Auf dieser Registerkarte können Sie die Regeln für das Auslösen des Process angeben.

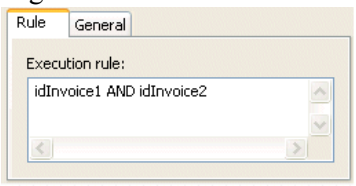


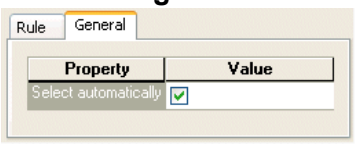
Abbildung 143 Registerkarte „Regel“

In Regeln können die Operatoren `AND`, `OR` und `NOT` verwendet werden.

Registerkarte „Allgemein“

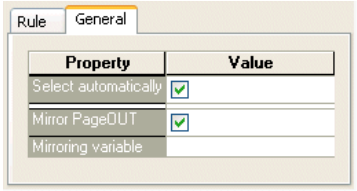
Auf dieser Registerkarte können Sie die allgemeinen Runtime-Process-Einstellungen festlegen. Einige Einstellungen sind für bestimmte Process-Typen spezifisch.

Registerkarte „Allgemein“ für alle Process-Typen außer PageOUT und MessageOUT



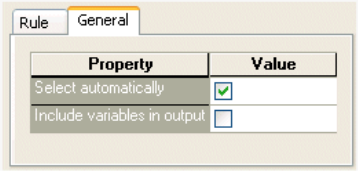
Option	Beschreibung
Automatisch auswählen	Wählen Sie diese Option aus, um den Process automatisch auszulösen. Andernfalls muss der Process mithilfe der Skriptfunktion `CallProc` ausgelöst werden. **Hinweis:** Für Composition Center geeignete StoryTeller-Processes werden auch dann automatisch ausgelöst, wenn diese Einstellung nicht ausgewählt ist.

Registerkarte „Allgemein“ für PageOUT



Option	Beschreibung
Automatisch auswählen	Wählen Sie diese Option aus, um den Process automatisch auszulösen. Andernfalls muss der Process mithilfe der Skriptfunktion `CallProc` ausgelöst werden.
PageOUT spiegeln	Mit dieser Option spiegeln Sie das Objektlayout in PageOUT.
Spiegelvariable	Bei Auswahl dieser Option wird anhand einer Variablen bestimmt, ob das Objektlayout gespiegelt wird. Wenn keine Variable angegeben ist, wird das Layout immer gespiegelt. Die Variable muss `0` oder `1` zurückgeben: `1`: Das Layout wird gespiegelt. `0`: Das Layout wird nicht gespiegelt.

Registerkarte „Allgemein“ für MessageOUT



Option	Beschreibung
Automatisch auswählen	Wählen Sie diese Option aus, um den Process automatisch auszulösen. Andernfalls muss der Process mithilfe der Skriptfunktion `CallProc` ausgelöst werden.
Variablen in Ausgabe einbeziehen	Mit dieser Option beziehen Sie Skriptvariablen in die Ausgabe ein. In Nach-Process- und Nach-Message-Skripts angegebene Arrays oder Variablen können nicht einbezogen werden.

Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen bearbeiten“

Das Dialogfeld **Ausgabe-Connector-Einstellungen bearbeiten** wird beim Doppelklicken in der Runtime-Konfigurationsansicht auf einen Ausgabe-Connector (oder Klicken mit der rechten Maustaste und Auswählen der Option **Einstellungen**) geöffnet. In diesem Dialogfeld öffnen Sie im jeweiligen Kontext das *Dialogfeld „Runtime-Ausgabe-Connector-Einstellungen“*.

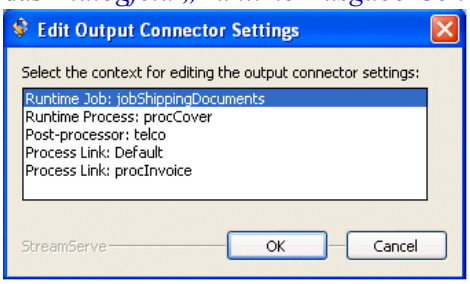


Abbildung 144 Dialogfeld „Ausgabe-Connector-Einstellungen bearbeiten“

Der Ausgabe-Connector kann in verschiedenen Kontexten konfiguriert werden – für einen Runtime-Job, als Process in einem Runtime-Job, als Post-Processor oder als Process-Verknüpfung in einem Post-Processor. Sie geben den Kontext an, indem Sie in diesem Dialogfeld eine Option auswählen und auf **OK** klicken.

Dialogfeld „Auswahlmethode für Connector“

Im Dialogfeld **Auswahlmethode für Connector** können Sie angeben, über welchen Connector die Ausgabe aus dem ausgewählten Process übermittelt werden soll.

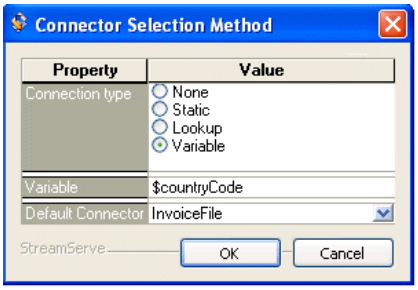


Abbildung 145 Dialogfeld „Auswahlmethode für Connector“

Die Standardmethode für die Erstellung einer statischen Verbindung zwischen einem Process und einem Ausgabe-Connector besteht im Ziehen (bei gedrückt gehaltener Maustaste) einer Linie zwischen beiden. In diesem Dialogfeld haben Sie die Möglichkeit, eine dynamische Verbindung mithilfe von Aliasen zu erstellen (siehe *Dynamische Auswahl mit Aliasen* auf Seite 147). Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Keine	Mit dieser Option wird der Process nicht mit einem Ausgabe-Connector verbunden.
Statisch	Mit dieser Option wird zwischen dem Process und einem Ausgabe-Connector eine statische Verbindung erstellt. Über **Connector** unten wählen Sie den Connector aus.
Connector	Hier wählen Sie den statischen Connector aus.

Nachschlagen	Der Connector wird mithilfe einer Nachschlagetabelle ausgewählt. Die Nachschlagetabelle hat folgende Syntax:
	`<Schlüssel>  <Connector>`
	Beispiele für Nachschlagetabellen
	`"Mike Jones"  Printer1`
	`"Jane Smith"  Printer2`

Variable	Der Connector wird mithilfe eines Skripts ausgewählt.
Standard-Connector	Hier wählen Sie den Standard-Connector aus. Die Ausgabedaten werden an diesen Connector gesendet, wenn sich über die Nachschlagetabelle oder das Skript keine Entsprechung finden lässt.

Dialogfeld „Zieleinstellungen für Process-Verknüpfung“

Im Dialogfeld **Zieleinstellungen für Process-Verknüpfung** können Sie die Ziel-Message und den Ziel-Process für die ausgewählte Process-Verknüpfung anzeigen. Sollte die ausgewählte Process-Verknüpfung keine Standard-Process-Verknüpfung sein, können Sie das Ziel für die Process-Verknüpfung ändern.

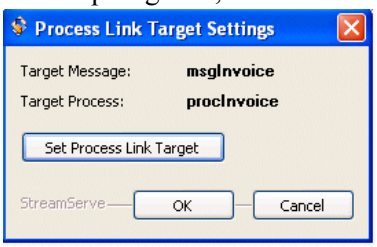


Abbildung 146 Dialogfeld „Zieleinstellungen für Process-Verknüpfung“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Ziel-Message	Zeigt die aktuelle Ziel-Message an.
Ziel-Process	Zeigt den aktuellen Ziel-Process an.
Ziel für Process-Verknüpfung festlegen	Mit dieser Option können die Ziel-Message und der Ziel-Process geändert werden. Ein Dialogfeld wird geöffnet, in dem Sie die entsprechende Message bzw. den entsprechenden Process auswählen können.

Befehle im Menü „Ressourcenset“ und Dialogfelder

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Befehle im Menü „Ressourcen“* auf Seite 297
- *Kontextmenübefehle in der Ressourcenset-Ansicht* auf Seite 298
- *Dialogfeld „Schriftarten auswählen“* auf Seite 299
- *Dialogfeld „Ressourcentypeinstellungen“* auf Seite 300
- *Dialogfeld „Ressourcen-Editor festlegen“* auf Seite 302
- *Dialogfeld „Abhängigkeiten anzeigen“* auf Seite 304

Befehle im Menü „Ressourcen“

Nach Aktivierung der Ressourcenset-Ansicht ist das Menü **Ressourcen** verfügbar. Darin sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Neue Ressource	Erstellt eine neue Ressource und fügt sie dem Ressourcenset hinzu. Die neue Ressource wird mithilfe eines Ressourcen-Editors konfiguriert.
Ressource hinzufügen	Fügt dem Ressourcenset eine vorhandene Ressource hinzu. Sie müssen dazu die Ressourcendatei auswählen.
Importieren	Erstellt eine neue Ressource und fügt sie dem Ressourcenset hinzu. Die neue Ressource wird durch das Importieren einer vorhandenen Quelldatei erstellt.
Schriftart importieren	Erstellt neue Schriftartenressourcen und fügt sie dem Ressourcenset hinzu. Mit diesem Befehl wird das *Dialogfeld „Schriftarten auswählen“* geöffnet, in dem Sie die Schriftarten aus dem Schriftartenverzeichnis auswählen und importieren.
Editor starten	Öffnet den Editor der ausgewählten Ressource.
Editor stoppen	Beendet den Editor der ausgewählten Ressource.
Von Ursprung aktualisieren	Aktualisiert die ausgewählte Ressource entsprechend den an der Quelldatei vorgenommenen Änderungen. Gilt nur für Ressourcen, die mit dem Befehl **Importieren** erstellt wurden.
In Datei extrahieren	Extrahiert die in der ausgewählten Ressource eingebetteten Daten in eine Datei.

Kontextmenübefehle in der Ressourcenset-Ansicht

Im Kontextmenü der Ressourcenset-Ansicht (Klick mit rechter Maustaste auf die Knoten in der Ressourcenset-Ansicht) sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Neu	• Fügt dem Ressourcenset einen neuen Ordner hinzu. • Erstellt eine neue Ressource und fügt sie dem Ressourcenset hinzu. Die neue Ressource wird mithilfe eines Ressourcen-Editors konfiguriert.
Ressource hinzufügen	Fügt dem Ressourcenset eine vorhandene Ressource hinzu. Sie müssen dazu die Ressourcendatei auswählen.
Importieren	Erstellt eine neue Ressource und fügt sie dem Ressourcenset hinzu. Die neue Ressource wird durch das Importieren einer vorhandenen Quelldatei erstellt.
Schriftart importieren	Erstellt neue Schriftartenressourcen und fügt sie dem Ressourcenset hinzu. Mit diesem Befehl wird das *Dialogfeld „Schriftarten auswählen“* geöffnet, in dem Sie die Schriftarten aus dem Schriftartenverzeichnis auswählen und importieren.
Editor starten	Öffnet den Editor der ausgewählten Ressource.
Editor stoppen	Beendet den Editor der ausgewählten Ressource.
Schreibsperre setzen	Sperrt die ausgewählte Ressource. Wenn Sie eine Ressource sperren, kann sie nur von Ihnen bearbeitet werden. **Hinweis:** Sie können Schreibsperren nur verwenden, wenn Design Center mit einer Versionsverwaltung (in dieser Version CVS) verbunden ist.
Schreibsperre aufheben	Entsperrt die ausgewählte Ressource. Wenn Sie die Schreibsperre für eine Ressource aufheben, können Sie die Ressource nicht mehr bearbeiten.
Komponente neu laden	Stellt die zuletzt gespeicherte Version der ausgewählten Ressource wieder her.
Von Ursprung aktualisieren	Aktualisiert die ausgewählte Ressource entsprechend den an der Quelldatei vorgenommenen Änderungen. Gilt nur für Ressourcen, die mit dem Befehl **Importieren** erstellt wurden.
In Datei extrahieren	Extrahiert die in der ausgewählten Ressource eingebetteten Daten in eine Datei.

Befehl	Beschreibung
Kopieren	Kopiert die ausgewählte Ressource.
Einfügen	Fügt die kopierte Ressource ein.
Löschen	Löscht die ausgewählte Ressource.
Umbenennen	Benennt die ausgewählte Ressource um.
Dateieigen-schaften	Zeigt den Pfad zur ausgewählten Ressource oder Ressourcenset-Datei sowie die VCS-Informationen zu ihnen an.
Ressourcentyp	Öffnet das *Dialogfeld „Ressourcentypeinstellungen“*, in dem Sie den Typ der ausgewählten Ressource angeben können.
Ressourcen-Editor	Öffnet das *Dialogfeld „Ressourcen-Editor festlegen“*, in dem Sie den zum Bearbeiten der ausgewählten Ressource zu verwendenden Editor angeben können.
Abhängigkeiten anzeigen	Öffnet das *Dialogfeld „Abhängigkeiten anzeigen“*, in dem Sie anzeigen können, wo die ausgewählte Ressource verwendet wird. Das gilt nur für die folgenden Ressourcentypen: • Bild • Overlay • Blattlayout

Dialogfeld „Schriftarten auswählen“

Im Dialogfeld **Schriftarten auswählen** können Sie Schriftarten aus dem Schriftartenverzeichnis in das Ressourcenset importieren.

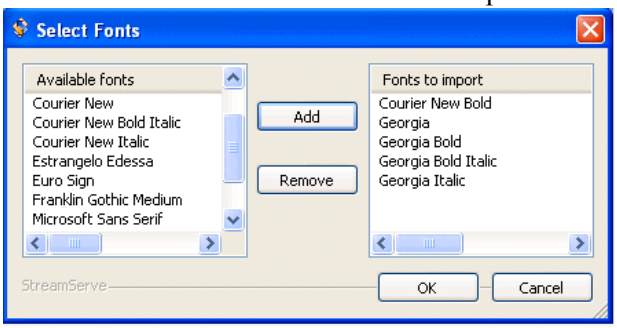


Abbildung 147 Dialogfeld „Schriftarten auswählen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Verfügbare Schriftarten	Listet alle im Windows-Verzeichnis `Fonts` verfügbaren Schriftarten auf. Sie wählen die zu importierenden Schriftarten aus dieser Liste aus.
Zu importierende Schriftarten	Diese Schriftarten werden in das Ressourcenset importiert.
Hinzufügen	Fügt die ausgewählten Schriftarten der Liste **Zu importierende Schriftarten** hinzu.
Entfernen	Entfernt die ausgewählten Schriftarten aus der Liste **Zu importierende Schriftarten**.

Dialogfeld „Ressourcentypeinstellungen“

Im Dialogfeld **Ressourcentypeinstellungen** können Sie den Ressourcentyp für die Ressourcen angeben. Das Dialogfeld wird automatisch geöffnet, wenn Sie Ressourcen mithilfe des Befehls **Importieren** erstellen. Sie können in diesem Dialogfeld auch den Ressourcentyp von Ressourcen ändern. (Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ressource, und wählen Sie die Option **Ressourcentyp** aus.)

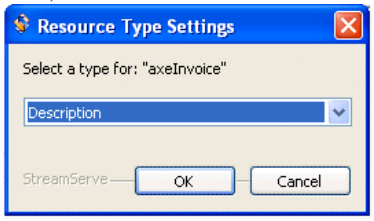


Abbildung 148 Dialogfeld „Ressourcentypeinstellungen“

Die Ressourcentypen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Ressourcentyp	Beschreibung
Beschreibung	Von StreamIN-Konfigurationen verwendete Beschreibungsdateien.
Bild	Bilddateien (`*.gif`, `*.jpeg` usw.).
Blattlayout	Blattlayouts.
Dokumenttyp	Dokumenttypressourcen. Dokumenttypen dienen der Kategorisierung von Dokumenten (z. B. Rechnungen, Kontoauszüge und Briefe).

Ressourcentyp	Beschreibung
Drucker-Overlay	LXF-Overlays, die in eine PageOUT-Konfiguration einbezogen werden können. Beim Drucker-Overlay handelt es sich um eine `PRN`-, `PCL`-, oder `PS`-Datei, die separat an den Drucker gesendet wird. Als Vorschaudatei kann im PageOUT-Tool eine Bilddatei beliebigen Typs (`EMF`, `WMF`, `JPEG` usw.) verwendet werden.
Filterkette	Filterketten, die mit Eingabe- und Ausgabe-Connectors verbunden werden können. Eine Filterkette kann mehrere Filter enthalten.
Funktion	Funktionsdateien. Eine Funktionsdatei ist eine Textdatei, die benutzerdefinierte Skriptfunktionen enthält.
Generische Datei	Importierte Dateien, die sich keinem der Standardtypen zuordnen lassen. Dieser Typ wird beim Export berücksichtigt.
Layoutvorlage	Layoutvorlagendateien.
Metadatengruppe	Eine Gruppe von Metadaten, die dem geeigneten Dokumenttyp hinzugefügt werden können.
Muster	Musterdateien .
Nicht exportierbare Datei	Dateien, die beim Export nicht berücksichtigt werden sollen. Beispielsweise können Sie zu Informationszwecken ein Word- oder Excel-Dokument als Anhang in das Projekt importieren.
OutputPlus-Konfiguration	OutputPlus-Konfigurationsdateien. Nur für SAP Output+ relevant.
Overlay	LXF-Overlays, die in eine PageOUT-Konfiguration einbezogen werden können.
Post-Processor-Abfrage	Post-Processor-Abfragen.
Privater Schlüssel	Die für die Verschlüsselung und Authentifizierung verwendeten privaten Schlüssel. Die Privatschlüsseldateien (`*.pfx`, `*.p12` usw.) müssen importiert werden.
RDI-Einstellung	Wird zum Importieren einer vorhandenen `incparam`-Datei verwendet. Nur für SAP E-docs relevant.
Schriftart	Schriftarten.
Sicherheitskonfiguration	Die für die Verschlüsselung und Authentifizierung verwendeten Sicherheitskonfigurationen.

Ressourcentyp	Beschreibung
StoryTeller-Dokument	StoryTeller-Dokumente.
SXD-Datei	SXD-Dateien.
Tabelle	Tabellendateien.
XDP-Vorlage	XDP-Vorlagen.
XML-Format-vorlage	XML-Formatvorlagen.
Zertifikat	Die für die Verschlüsselung und Authentifizierung verwendeten Zertifikate. Die Zertifikatsdateien (`*.cer`, `*.crt` usw.) müssen importiert werden.

Dialogfeld „Ressourcen-Editor festlegen“

Im Dialogfeld **Ressourcen-Editor festlegen** können Sie angeben, welcher Editor beim Bearbeiten von Ressourcen verwendet werden soll.

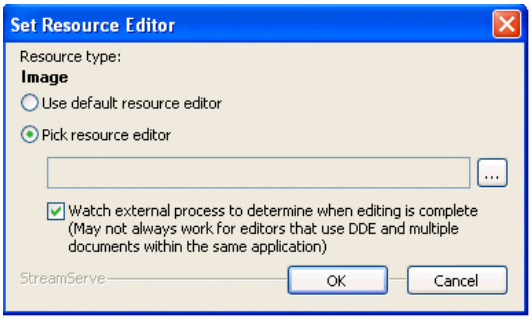


Abbildung 149 Dialogfeld „Ressourcen-Editor festlegen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Standard-ressourcen-Editor verwenden	Mit dieser Option wird für die ausgewählte Ressource der Standard-Editor verwendet. Nur für systemeigene Ressourcentypen gibt es Standardressourcen-Editoren. Siehe unten „Standardressourcen-Editoren“.
Ressourcen-Editor auswählen	Mit dieser Option wird für die ausgewählte Ressource ein Editor angegeben. Sie müssen dazu den entsprechenden Ressourcen-Editor auswählen.

Standardressourcen-Editoren

In der folgenden Tabelle werden die Standard-Editoren für die systemeigenen Ressourcentypen aufgeführt.

Ressourcentyp	Standardressourcen-Editor
Beschreibungsdatei	UTF8 Edit
Blattlayout	Sheet Layout Editor
Dokumenttyp	Dokumenttyp-Editor
Filterkette	Filter Chain Editor
Funktionsdatei	Skript-Editor
Layoutvorlage	UTF8 Edit
Metadatengruppe	MetaData-Gruppen-Editor
Muster	UTF8 Edit
OutputPlus-Konfiguration	UTF8 Edit
Overlay	Overlay Editor
Post-Processor-Abfrage	Post-Processor Repository Tool
RDI-Einstellung	UTF8 Edit
Sicherheitskonfiguration	Security Editor
StoryTeller-Dokument	StoryTeller-Tool
SXD-Datei	UTF8 Edit
Tabellendatei	UTF8 Edit
XML-Formatvorlage	UTF8 Edit

Dialogfeld „Abhängigkeiten anzeigen“

Im Dialogfeld **Abhängigkeiten anzeigen** können Sie alle Objekte (Overlays, Processes usw.) anzeigen, in denen die ausgewählte Ressource verwendet wird.

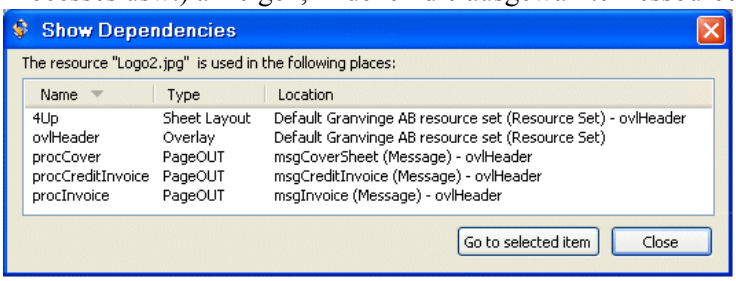


Abbildung 150 Dialogfeld „Abhängigkeiten anzeigen“

Alle Objekte werden in einer Liste aufgeführt. Durch Klicken auf die Spaltenbezeichnungen können Sie das Sortierkriterium festlegen. Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Name	Der Name des Objekts, in dem die Ressource verwendet wird.
Typ	Der Typ des Objekts (PageOUT, Blattlayout usw.), in dem die Ressource verwendet wird.
Speicherort	Der Speicherort des Objekts, in dem die Ressource verwendet wird.
Zu gewähltem Element	Aktiviert die Ansicht, die das Objekt enthält, in dem die Ressource verwendet wird. Das Objekt ist in der Ansicht markiert.

Befehle im Menü „Versionsverwaltung“ und Dialogfelder

In diesem Abschnitt behandelte Themen

- *Befehle im Menü „Versionsverwaltung“* auf Seite 305
- *Dialogfeld „Verbindungen verwalten“* auf Seite 307
- *Dialogfeld „Verbindung hinzufügen“* auf Seite 308
- *Dialogfeld „Verbindung bearbeiten“* auf Seite 309
- *Dialogfeld „Der Versionsverwaltung hinzufügen“* auf Seite 309
- *Dialogfeld „Einchecken“* auf Seite 310
- *Dialogfeld „Auschecken“* auf Seite 311
- *Dialogfeld „Mehrere Dateien oder Ordner auschecken“* auf Seite 312
- *Dialogfeld „Gesperrte Komponenten in VCS freigeben“* auf Seite 314

Befehle im Menü „Versionsverwaltung“

Das Menü **Versionsverwaltung** wird über **Datei** > **Versionsverwaltung** aufgerufen. In diesem Menü sind die in der folgenden Tabelle beschriebenen Befehle enthalten.

Befehl	Beschreibung
Verbindungen verwalten	Öffnet das *Dialogfeld „Verbindungen verwalten“*, in dem Sie folgende Aktionen ausführen können: • Erstellen neuer VCS-Verbindungen • Bearbeiten von VCS-Verbindungen • Umbenennen von VCS-Verbindungen • Löschen von VCS-Verbindungen • Auswählen einer VCS-Verbindung und Herstellen einer Verbindung zum VCS
Verbinden mit	Stellt eine Verbindung mit dem VCS her. Enthält ein Untermenü, in dem Sie die zu verwendende VCS-Verbindung angeben können.
Verbindung trennen	Trennt die Verbindung zum VCS.

Befehl	Beschreibung
Ausgewählte hinzufügen	Öffnet das *Dialogfeld „Der Versionsverwaltung hinzufügen“*, in dem Sie angeben können, welche Projektknoten dem VCS hinzugefügt werden. Dieser Befehl wird auf den ausgewählten Projektknoten und alle zugehörigen Knoten (Knoten mit Abhängigkeiten zum ausgewählten Knoten) angewendet.
Mehrere hinzufügen	Öffnet das *Dialogfeld „Der Versionsverwaltung hinzufügen“*, in dem Sie angeben können, welche Projektknoten dem VCS hinzugefügt werden. Dieser Befehl wird auf alle Projektknoten angewendet.
Ausgewählte einchecken	Öffnet das *Dialogfeld „Einchecken“*, in dem Sie angeben können, welche Projektknoten im VCS eingecheckt werden. Dieser Befehl wird auf den ausgewählten Projektknoten und alle zugehörigen Knoten angewendet.
Mehrere einchecken	Öffnet das *Dialogfeld „Einchecken“*, in dem Sie angeben können, welche Projektknoten im VCS eingecheckt werden. Dieser Befehl wird auf alle Projektknoten angewendet.
Ausgewählte auschecken	Öffnet das *Dialogfeld „Auschecken“*, in dem Sie angeben können, welche Version des ausgewählten Projektknotens ausgecheckt werden soll. Dieser Befehl wird auf den ausgewählten Projektknoten angewendet.
Mehrere auschecken	Öffnet das *Dialogfeld „Mehrere Dateien oder Ordner auschecken“*, in dem Sie angeben können, welche Projektknoten und welche Version der Projektknoten ausgecheckt werden sollen. Dieser Befehl wird auf alle Projektknoten angewendet.
Version erstellen	Erstellt ein Exportpaket und checkt das Exportpaket im VCS ein.

Dialogfeld „Verbindungen verwalten“

Im Dialogfeld **Verbindungen verwalten** können Sie alle VCS-Verbindungen in Design Center verwalten.

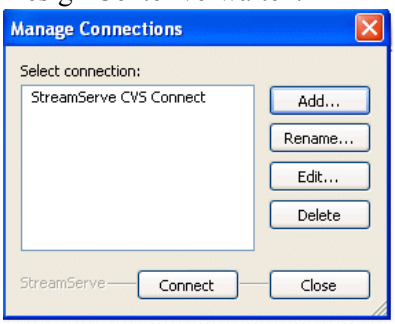


Abbildung 151 Dialogfeld „Verbindungen verwalten“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Verbindung auswählen	In der Liste werden alle verfügbaren VCS-Verbindungen angezeigt.
Hinzufügen	Öffnet das *Dialogfeld „Verbindung hinzufügen“*, in dem Sie eine neue VCS-Verbindung hinzufügen können. Vor dem Öffnen des Dialogfelds werden Sie aufgefordert, den Verbindungstyp auszuwählen und einen Namen für die Verbindung anzugeben. Momentan ist als Verbindungstyp nur CVS verfügbar.
Umbenennen	Benennt die ausgewählte VCS-Verbindung um. Bei aktiver Verbindung ist diese Option deaktiviert.
Bearbeiten	Öffnet das *Dialogfeld „Verbindung bearbeiten“*, in dem Sie die ausgewählte VCS-Verbindung ändern können. Bei aktiver Verbindung ist diese Option deaktiviert.
Löschen	Löscht die ausgewählte VCS-Verbindung. Bei aktiver Verbindung ist diese Option deaktiviert.
Verbinden	Verbindet Design Center mit dem VCS mithilfe der ausgewählten VCS-Verbindung.

Dialogfeld „Verbindung hinzufügen“

Im Dialogfeld **Verbindung hinzufügen** legen Sie die Einstellungen für die neue VCS-Verbindung fest.

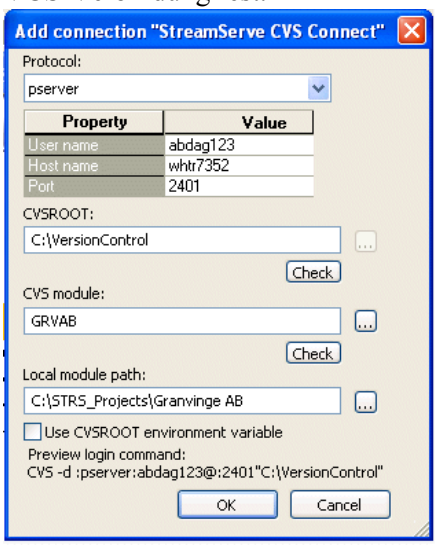


Abbildung 152 Dialogfeld „Verbindung hinzufügen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Protokoll	Die Zugriffsmethode auf das CVS: • **lokal:** Zugriff auf ein CVS-Repositoryverzeichnis auf demselben Computer. Wird verwendet, wenn Design Center und das CVS auf demselben Computer ausgeführt werden. • **pserver:** Zugriff auf ein CVS-Repository auf einem Remotecomputer über einen Server mit Kennwortauthentifizierung. • **server:** Zugriff auf ein CVS-Repository auf einem Remotecomputer mithilfe eines integrierten rsh-Clients. • **SSH:** Zugriff auf ein CVS-Repository auf einem Remotecomputer über eine Secure Shell (SSH). • **ext:** Zugriff auf ein CVS-Repository auf einem Remotecomputer mithilfe eines externen rsh-Clients.
Benutzername	Der Benutzername für den Zugriff auf den CVS-Server.
Hostname	Der CVS-Server-Host.

Option	Beschreibung
Anschluss	Die Anschlussnummer für den Zugriff auf den CVS-Server.
CVSROOT	Die CVS-Repositoryadresse.
CVS-Modul	Das Basismodul des Projekts im CVS.
Pfad zum lokalen Modul	Der Design Center-Projektordner (Arbeitsverzeichnis) mit den Design Center-Dateien, mit denen Sie arbeiten.
CVSROOT-Umgebungs-variable verwenden	Nur für erfahrene CVS-Benutzer. Wenn Sie diese Option auswählen, müssen Sie nur den CVS-Modulnamen eingeben. Die `CVSROOT`-Umgebungsvariable wird für alle CVS-Aufrufe verwendet.

Dialogfeld „Verbindung bearbeiten“

Im Dialogfeld **Verbindung bearbeiten** können Sie die Einstellungen für vorhandene CVS-Verbindungen ändern. Die Einstellungen stimmen mit denen im *Dialogfeld „Verbindung hinzufügen“* überein.

Dialogfeld „Der Versionsverwaltung hinzufügen“

Im Dialogfeld **Der Versionsverwaltung hinzufügen** fügen Sie dem VCS neue Design Center-Dateien hinzu.

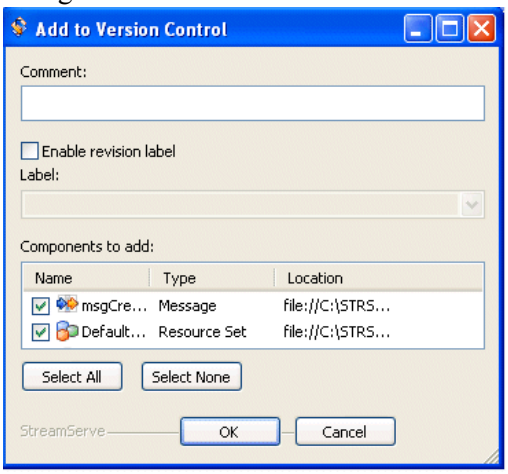


Abbildung 153 Dialogfeld „Der Versionsverwaltung hinzufügen“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Kommentar	Kommentare zu den hinzugefügten Dateien.
Versionsbezeichnung aktivieren	Mit dieser Option wird für die eingecheckten Dateien eine Bezeichnung angegeben.
Bezeichnung	Die Bezeichnung für die hinzugefügten Dateien.
Hinzuzufügende Komponenten	Führt alle Komponenten auf, die Sie dem VCS hinzufügen können. Sie müssen alle Komponenten, die Sie hinzufügen möchten, markieren.

Dialogfeld „Einchecken“

Im Dialogfeld **Einchecken** können Sie Design Center-Dateien in das VCS einchecken.

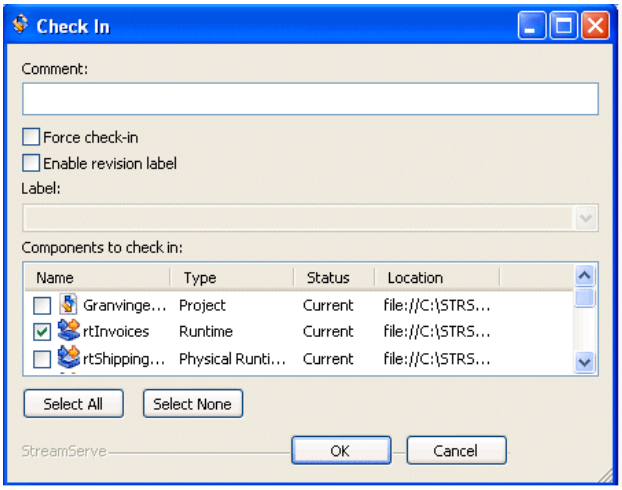


Abbildung 154 Dialogfeld „Einchecken“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Kommentar	Kommentare zu den eingecheckten Dateien.
Einchecken erzwingen	Mit dieser Option werden Dateien eingecheckt, die älter als die empfohlene Version sind.
Versionsbezeichnung aktivieren	Mit dieser Option wird für die eingecheckten Dateien eine Bezeichnung angegeben.
Bezeichnung	Die Bezeichnung für die eingecheckten Dateien.
Einzucheckende Komponenten	Führt alle Komponenten auf, die Sie in das VCS einchecken können. Sie müssen alle Komponenten, die Sie einchecken möchten, markieren.

Dialogfeld „Auschecken“

Im Dialogfeld **Auschecken** können Sie die Design Center-Datei des im Projekt-Browser ausgewählten Projektknotens auschecken.

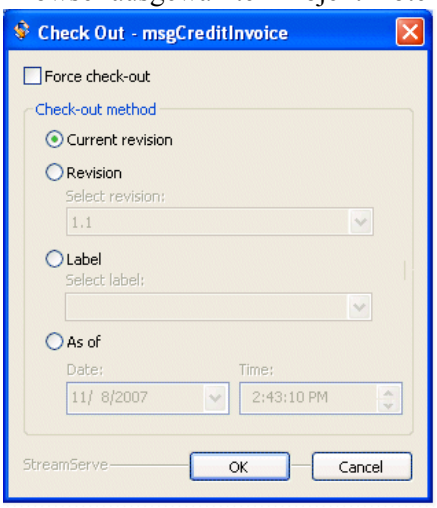


Abbildung 155 Dialogfeld „Auschecken“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Auschecken erzwingen	Mit dieser Option werden alle Dateien mit demselben Namen in Ihrem Arbeitsordner überschrieben, auch wenn sie aktueller sind.
Aktuelle Version	Die aktuelle Version (empfohlene Version) wird ausgecheckt.
Version	Hier geben Sie die auszucheckende Version an.
Bezeichnung	Hier geben Sie eine Bezeichnung an, um die Datei mit dieser Bezeichnung auszuchecken.
Vom	Es wird die Version ausgecheckt, die zum angegebenen Zeitpunkt die empfohlene Version war.

Dialogfeld „Mehrere Dateien oder Ordner auschecken“

In diesem Dialogfeld können Sie mehrere Design Center-Dateien auschecken.

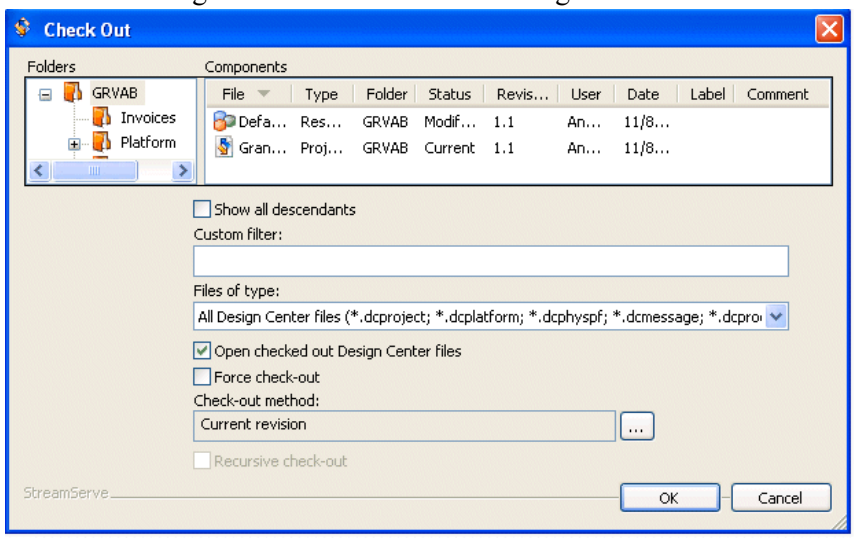


Abbildung 156 Dialogfeld „Mehrere Dateien oder Ordner auschecken“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Ordner	Zeigt alle CVS-Ordner an, die Dateien enthalten. Sie müssen den Ordner auswählen, der die auszucheckenden Dateien enthält.
Komponenten	Zeigt alle Dateien im ausgewählten Ordner an. Mithilfe der nachfolgenden Optionen **Benutzerdefinierter Filter**, **Alle abhängigen Elemente anzeigen** und **Dateityp** können Sie festlegen, welche Dateien angezeigt werden.
Alle abhängigen Elemente anzeigen	Mit dieser Option werden Dateien in Unterordnern des ausgewählten Ordners angezeigt.
Benutzer-definierter Filter	Benutzerdefinierter Filter, der die Eingrenzung der in der Liste **Komponenten** angezeigten Dateien ermöglicht. Um beispielsweise nur Dateien anzuzeigen, deren Name mit „Invoice“ beginnt, geben Sie `Invoice*` ein, und drücken Sie dann die `EINGABETASTE`.
Dateityp	Hier wählen Sie die anzuzeigenden Dateitypen aus.
Ausgecheckte Design Center-Dateien öffnen	Mit dieser Option werden die Design Center-Dateien nach dem Auschecken geöffnet.

Option	Beschreibung
Auschecken erzwingen	Mit dieser Option werden alle Dateien mit demselben Namen in Ihrem Arbeitsordner überschrieben, auch wenn sie aktueller sind.
Auscheckmethode	Öffnet das Dialogfeld **Auscheckmethode**, in dem Sie die Versionen der ausgewählten auszucheckenden Dateien angeben können. • **Aktuelle Version:** Die aktuelle Version (empfohlene Version) wird ausgecheckt. • **Version:** Geben Sie die auszucheckende Version an. • **Bezeichnung:** Geben Sie eine Bezeichnung an, um die Datei mit dieser Bezeichnung auszuchecken. • **Vom:** Es wird die Version ausgecheckt, die zum angegebenen Zeitpunkt die empfohlene Version war.
Rekursives Auschecken	Mit dieser Option werden alle Dateien in allen Unterordnern des ausgewählten Ordners ausgecheckt.

Dialogfeld „Gesperrte Komponenten in VCS freigeben“

Im Dialogfeld **Gesperrte Komponenten in VCS freigeben** können Sie beim Beenden von Design Center eventuell gesperrte Design Center-Dateien freigeben.

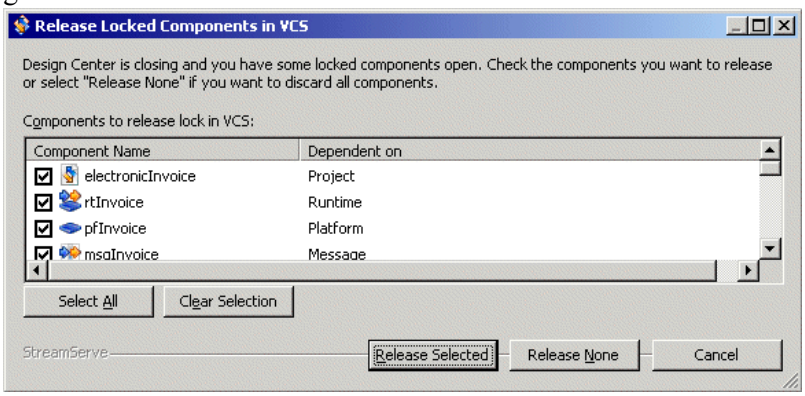


Abbildung 157 Dialogfeld „Gesperrte Komponenten in VCS freigeben“

Die Einstellungen werden in der folgenden Tabelle beschrieben.

Option	Beschreibung
Ausgewählte freigeben	Wählen Sie diese Option, um vor dem Beenden von Design Center die ausgewählten Dateien freizugeben.
Keine freigeben	Wählen Sie diese Option, um Design Center zu beenden, ohne Dateisperren aufzuheben.